

**POWER**

3/96

POWER  
**PLAY**

# PLAY

DM 6,50

oS 50,-/sfr 6,50  
Lit. 90000/11 8,  
dkr 35,-/mkr 39,50

MAGNA  
MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Power Play  
gibt's auch mit  
CD-ROM

**Werwölfe  
in Bayern**

Gabriel Knight 2

**Konsolenknüller  
jetzt auf PC**

Earthworm Jim

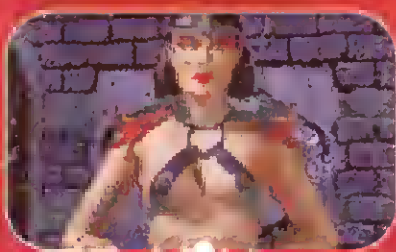
**Star-Programmierer  
Garriott bricht  
das Schweigen**

Heiße Infos zu Ultima IX

**Spielen wie  
in alten Zeiten:  
Emulatoren für  
C64 & Co.**

# SYNDICATE 2

**Bullfrogs Killer-Cyborgs laden wieder durch**



> 18 Seiten Tips & Lösungen: Riddle of Master Lu

> Druidenzirkel, Beavis & Butthead u.v.a.

> Plus: Fantasy General > CyberMage > Theme Hospital

**Wettbewerb: Pentium zu gewinnen!**





# Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei  
37215 Kreuztal-Krombach • Am Rothargebirge • Telefon 02732/880-0

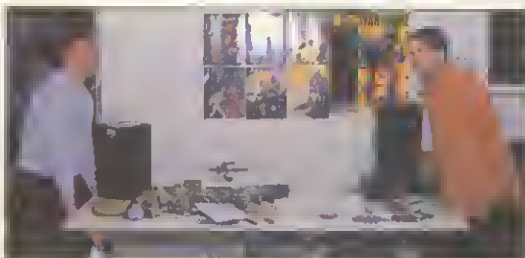
EINE PERLE DER NATUR.

Ihre Frage: **WIEVIEL** haben wir in den **P5-100 Executive** hineingepackt - und **WAS** macht der wohl mit Ihren Spielen und Programmen?

**GATEWAY2000**  
*"You've got a friend in the business."*  
**01 30 - 82 08 45**  
 Rufen Sie uns an: gebührenfrei



**Demit die Ordnungsgebote der Mutter nicht allzu schnell vergessen werden, halten wir euch unsere "Neuen" kräftig zur Arbeit an**



unter vier eng beschriebenen Seiten beehrt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, gäbe es täglich auch vier Seiten Wissenswertes. Doch selbst zur seitenlangen Beschreibung eines Mauspad-Designs fehlt nicht die Einladung zur kurzfristig einberufenen Pressekonferenz, die man bitte auch dann zurückfaxen möge, wenn keine Zeit zur Teilnahme sei - nicht zu vergessen die CD-ROM bzw. Disketten mit Bildern der neuen Werbekampagne. Ein freundliches "Ich werde Sie in den nächsten Tagen anrufen" beschließt die Meldung fast wie eine Drohung.

Mit einem Wort: Wer nicht nach spätestens zwei Wochen in einem Bermuda-Dreieck nutzloser Papierstapel versinken will, hat spätestens gegen Mittag einen vollen Papierkorb. Trotzdem überwuchert der Schreibtisch unerbittlich mit jener geradezu diabolischen Art von Meldungen, Disketten und CDs, von denen man genau weiß, daß man sie irgendwann brauchen wird, bei denen aber ebenso klar ist, daß sie zum benötigten Zeitpunkt ums Verrecken nicht zu finden sein werden. Die Physiker wissen es längst: Unordnung nimmt immer zu. Ein Redakteur, der freiwillig die Disziplin aufbringt, abends seinen Tisch sauber aufgeräumt zu verlassen, setzt sich sogar einem bösen Verdacht aus: Offenbar hat er zuviel Zeit - zum Sortieren, Archivieren und Aufräumen. Eine Redaktion hat gefälligst nach Arbeit auszu-sehen! Letztlich gibt es gegen das Chaos nur ein einziges wirklich wirksames Mittel: öfter mal umziehen. Umziehen ist wie Montag - da fängt alles von vorne an. Genau das haben wir getan, auch wenn wir nur ein paar Zimmer getauscht haben...

unter vier eng beschriebenen Seiten beehrt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, gäbe es täglich auch vier Seiten Wissenswertes. Doch selbst zur seitenlangen Beschreibung eines Mauspad-Designs fehlt nicht die Einladung zur kurzfristig einberufenen Pressekonferenz, die man bitte auch dann zurückfaxen möge, wenn keine Zeit zur Teilnahme sei - nicht zu vergessen die CD-ROM bzw. Disketten mit Bildern der neuen Werbekampagne. Ein freundliches "Ich werde Sie in den nächsten Tagen anrufen" beschließt die Meldung fast wie eine Drohung.



**Mitte: Wenn Knut mit viel Geduld und guten Worten nicht aus seinem Dreckloch zu bringen ist, muß man eben Gewalt anwenden**

# Unsere Antwort: Sie werden es nicht glauben!

Der P5-100 Executive ist das ultimative „Da-fliegt-mir-ja-die-Kuh-weg“-Powersystem für Powerprofis, die exzellente Zutaten in ihrem PC für sich arbeiten lassen wollen – und zwar zum Low-Powerpreis. Überzeugen Sie sich selbst von diesen Features:

- + Intel® Pentium® Prozessor, 100MHz
- + 16MB EDO RAM
- + 3.5"-Disketten-Laufwerk
- + Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- + WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- + STB S3 64V+PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- + Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- + 17"-Vivitron Monitor
- + Tower-Gehäuse
- + Windows® 95-Tastatur, 105 Tasten + MS-Maus
- + MS-Windows 95
- + MS-Office Professional 95
- + MS Encarta '95

P5-100 Executive - 4.949,- DM

P5- 90 Executive - 4.899,- DM

P5- 75 Executive - 4.599,- DM



Osterreich: Zum Ortstarif anrufen unter: 06 60 58 98  
Schweiz: Gebührentief anrufen unter: 1 55 32 66

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



01 30 - 82 08 45

Und nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Fragen Sie auch nach unserem neuen Tower Design. Rufen Sie uns an.

Auf diese Gateway-Services können Sie sich verlassen:

- + 1 Jahr Vor-Ort-Service
- + 3 Jahres Garantie auf Rechner
- + 30-tage-Geld-zurück-Garantie
- + Kostenlose Technical-Support-Hotline
- + 1-Jahres-Garantie auf Portables
- + Gebührentief anrufen

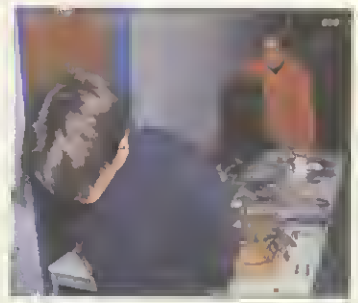
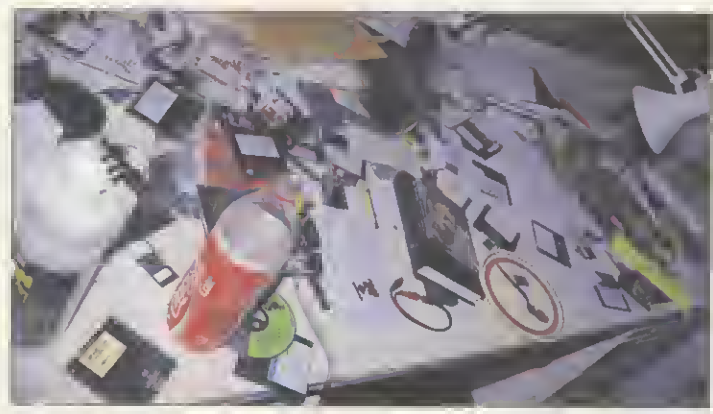


Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei  
37215 Kreuztal-Krombach • Am Rothaargebirge • Telefon 02732/880-0

EINE PERLE DER NATUR.

# Ordnung ist das halbe Leben

**Umziehen ist die letzte Chance, wenn der Arbeitsplatz im Schutt zu versinken droht.**



**E**s gibt nur wenige Möglichkeiten, der täglichen Schwemme an Info-Faxen, Pressemeldungen und Infopost Herr zu werden. Wenn der Redakteur nicht aufpaßt, ertrinkt er innerhalb kürzester Zeit im Mitteilungsbedürfnis der Branche. Natürlich ist das sein Job, schließlich hat es viel Mühe gekostet, in diverse Presseverteiler aufgenommen zu werden. Doch mancher PR-Referent glaubt, der schreibenden Zunft einen Gefallen zu tun, indem er sie mit täglichen PR-Romanen nicht unter vier eng beschriebenen Seiten beehrt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, gäbe es täglich auch vier Seiten Wissenswertes. Doch selbst zur seitenlangen Beschreibung eines Mauspad-Designs fehlt nicht die Einladung zur kurzfristig einberufenen Pressekonferenz, die man bitte auch dann zurückfaxen möge, wenn keine Zeit zur Teilnahme sei – nicht zu vergessen die CD-ROM bzw. Disketten mit Bildern der neuen Werbekampagne. Ein freundliches "Ich werde Sie in den nächsten Tagen anrufen" beschließt die Meldung fast wie eine Drohung.

Mit einem Wort: Wer nicht nach spätestens zwei Wochen in einem Bermuda-Dreieck nutzloser Papierstapel versinken will, bat spätestens gegen Mittag einen vollen Papierkorb. Trotzdem überwuchert der Schreibtisch unerbittlich mit jener geradezu diabolischen Art von Meldungen, Disketten und CDs, von denen man genau weiß, daß man sie irgendwann brauchen wird, bei denen aber ebenso klar ist, daß sie zum benötigten Zeitpunkt ums Verrecken nicht zu finden sein werden. Die Physiker wissen es längst: Unordnung nimmt immer zu. Ein Redakteur, der freiwillig die Disziplin aufbringt, abends seinen Tisch sauber aufgeräumt zu verlassen, setzt sich sogar einem bösen Verdacht aus: Offenbar bat er zuviel Zeit – zum Sortieren, Archivieren und Aufräumen. Eine Redaktion hat gefälligst nach Arbeit auszu-sehen! Letztlich gibt es gegen das Chaos nur ein einziges wirklich wirksames Mittel: öfter mal umziehen. Umziehen ist wie Montag – da fängt alles von vorne an. Genau das haben wir getan, auch wenn wir nur ein paar Zimmer getauscht haben...



**Mitte: Wenn Knut mit viel Geduld und guten Worten nicht eue seinem Dreckloch zu bringen ist, muß man eben Gewalt anwenden**



**Damit die Ordnungsgebote der Mutter nicht allzu schnell vergessen werden, halten wir auch unsere "Neuen" kräftig zur Arbeit an**



# [News & Previews]

- 008 News-Cocktail**  
Bunt gemischter Krimskrums rund um die Spiele-Szene
- 019 Der kleine Klugscheißer**  
Diesmal macht sich Peter hier wichtig
- 020 Power Play Online**  
Das Internet als Spielwiese/Wichtiges im WWW
- 022 Deep Space 9: Harbinger**  
StarTrek-Adventure ohne Captain Picard
- 024 AH-64 D Longbow**  
Besser als DIs Apachenkrieger?
- 030 Renegade 2**  
Die Space-Römer schlagen zurück
- 032 Fantasy General**  
SSIs erstes Fantasy-Strategiespiel
- 034 Cyberia 2**  
Jetzt ballert Zak auch im Fahren
- 038 Silent Thunder: The Revenge**  
Das "Warzenschwein" meldet sich zurück an der Front
- 040 Theme Hospital**  
Krankenhausalltag auf die Schippe genommen
- 044 Syndicate Wars**  
Die Cyborgs bekommen Konkurrenz
- 046 Earthworm Jim 2+1**  
Super-Kriecher im Doppelpack
- 048 Silent Hunter**  
Unterwasser-Schlachten in SVGA



# [support]

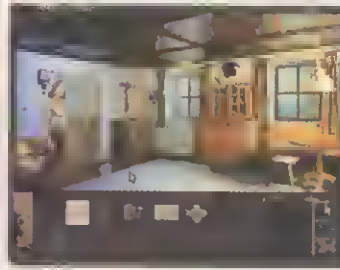
- 071 Tips & Tricks**  
Beavis&Butthead, Druidenzirkel, Riddle of Master Lu, Bermuda Syndrome
- 092 Hexerei**  
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen
- 022 Erste Hilfe**  
Von Joysticks, Kabelsalat und Screenshots

# [rubriken]

- 005 Editorial**
- 052 Was ist auf der neuen Power-CD?**
- 059 So werten wir**
- 141 Inserenten**
- 150 Power Data: Statistik muß sein**
- 151 Sieben Stühle, eine Meinung?**
- 160 Leserpost**  
Hier darf jeder motzen, loben, fragen, klagen
- 164 Impressum**



Endlich! Earthworm Jim schafft nach zwei Jahren den Sprung von der Konsole auf den PC



## [thema]

**050** Emulatoren für C64 & Co.  
Spielen wie in alten Zeiten

**154** Heiße Infos zu Ultima IX  
Interview mit Richard Garriott, Teil 2

## [wettbewerb]

**152** Software 2000-Gewinnspiel  
Ein Pentium-Rechner wartet auf Euch

## [test]

**103** Alien Virus

**102** Battleground:  
Ardennes

**102** Battleground:  
Gettysburg

**106** Battles in Time

**104** Blind Date

**107** Card Player's  
Paradise

**108** Chronomaster

**114** Claim to Power

**112** Congo

**120** CyberJudas

**116** CyberMage

**124** Earthworm Jim

**122** Evocation

**123** Hardball 5

**136** Hugo 3

**127** Human Recall

**128** Ice & Fire

**129** Icebreaker

**130** Imperium  
Romanum

**133** Knight Moves

**132** Locus

**134** Pinball Wizard  
2000

**064** Pool Champion

**138** Psychic Detective

**136** Pumuckl

**066** Quest for Fame

**141** Shockwave  
Assault

**140** Teamchef

**144** Tempest 2000

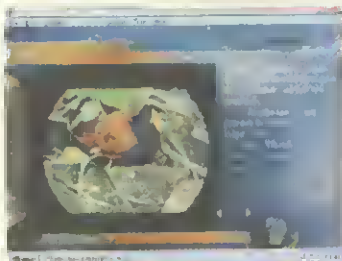
**060** Gabriel Knight 2:  
The Beast Within

**126** Thunderhawk 2

**146** Warhammer

**148** Willi Lemkes  
Fußballmanager

# Multimedia von EA



**Oben: Exotische Tiere in "Wide World of Animals"**  
**Ganz rechts: Der "3D Atlas" lädt zur Weltreise ein**



**D**aß die Erde keine Scheibe ist, hat sich inzwischen auch bis zu Electronic Arts herumgesprochen. Ebenso richtig ist, daß der Markt für digitale Nachschlagewerke das ein oder andere gewinnträchtige Geschäft verspricht. Die sinnvolle Verknüpfung beider Weisheiten ist der "3D Atlas". In Zusammenarbeit mit den Entwicklern von ABC entstand eine aus Satellitenfotos zusammengeklebte, in neun Stufen zoom- und drehbare, dreidimensionale Weltkarte. Durch einen Klick direkt auf die Karte, gelangt Ihr in die Detailansicht des jeweiligen Staates. Unterschiedlichste demographische Daten (Bruttosozialprodukt, Einwohnerzahl etc.), die größeren Städte, ein kurzer historischer Abriss sowie drei bis vier Postkartenmotive sind hier zu begutachten. Neben dem Umweltdaten-, dem

politischen und dem physikalischen Globus enthält das Programm noch neun Spezialgloben (Kontinentaldrift, Biosphäre u. ä.). Wer mag, kann sich für die Erdkunde-Hausaufgaben eigene Statistiken aufstellen, indem er den PC z.B. zwei Werte in Relation setzen läßt. So erhaltet Ihr binnen Sekunden Länder-Ranglisten nach dem Muster "Kohlendioxid-Emission pro Einwohner". Ebenfalls in die Edutainment-Kerbe schlägt "Wide World of Animals". Auch hier ist besagter 3D-Globus zentrales Element der optisch ansprechend gestalteten Oberfläche,

der inhaltliche Schwerpunkt liegt jedoch im zoologischen Bereich. Eine Vielzahl wildlebender Tiere wird wort- und bildreich mitsamt ihres Lebensraums, ihrer Freß- und Paarungsgewohnheiten, der Einordnung innerhalb des universellen Stammbaums, einige wenige gar in einer kurzen Videosequenz, vorgestellt. Beide Titel sind professionell produziert, besitzen aber aufgrund der Thematik nur einen begrenzten Unterhaltungswert – typische Edutainment-CDs nach dem Motto: "Ich möchte meine Eltern überzeugen, daß mein PC mir nebenbei beim Lernen hilft".

us

**3D Atlas**  
Hersteller  
**EA/ABC**  
Preis  
**ca. 100 Mark**

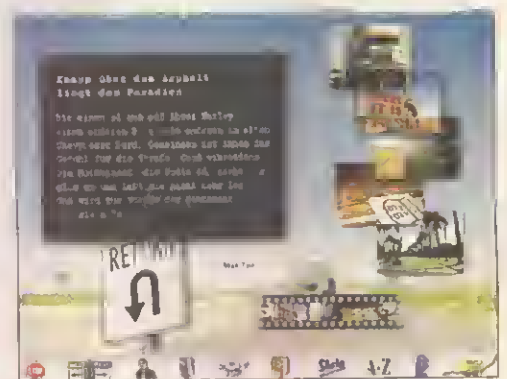
**Wide World of Animals**  
Hersteller  
**EA/ABC**  
Erscheinung geplant  
**März '96**  
Preis  
**ca. 100 Mark**

## Get Your Kicks...



**Die typischen Kleinstädte des Mittleren Westens: Zwischen Tristesse und Gemütlichkeit**

**M**anchmal ist der Weg – sprich die Straße – Ziel einer Reise. Und eine solche ist die "Route 66", einst einzige Verbindung von Chicago nach Los Angeles, auf jeden Fall wert. Kein anderes Bauwerk verkörpert so sehr den "American Dream" von Freiheit und Abenteuer wie die 1926 für den Verkehr geöffnete, knapp 4000 Kilometer lange Staubpiste zwischen dem Michigan-See und der Pazifikküste. Irgendwo zwischen ZDF-Dokumentation und Polyglott-Reiseführer ist die CD-ROM "Route 66- Straße der Sehnsucht" einzuordnen. Autor Holger Hoetzel weiß allerlei Wissenwertes und Kurioses über Land und Leute links und rechts des Highways zu berichten. Praktisch jedes Kaff, jedes Diner, jedes Motel ist in den 500 Bildern, 30 Minuten "Road Movies" oder den endlos scheinenden Textpassagen verewigt. Mit dem Finger auf einer der 84 digitalisierten Straßenkarten könnt Ihr in Gedanken auf Eurer Harley Davidson gen



Westen in den Sonnenuntergang reiten. Anders als ein gedruckter Reiseführer, läßt sich das Programm schlecht im Handschuhfach verstauen (es sei denn, man besitzt ein Notebook), daher ist der praktische Nutzen eher mäßig, als Appetithappen für den Amerikabegeisterten taugen die lebendigen Schilderungen und stimmungsvollen Fotos, akustisch untermalt von Rock-Urgesteinen wie Bruce Springsteen und Tina Turner, aber allemal.

us

**Route 66 - Straße der Sehnsucht**  
Hersteller  
**Ullstein Soft Media**  
Preis  
**ca. 80 Mark**

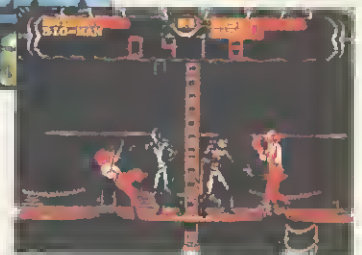


# Batman forever

Einer der Smash-Hits des vergangenen Kinossommers war zweifellos der von Joel Schumacher inszenierte dritte Teil des Flattermann-Epos "Batman". Dank Acclaim setzt der Dunkle Ritter jetzt auch auf dem PC zum Landeanflug an. Gotham City muß von den beiden Plagegeistern Harvey Two-Face und The Riddler befreit werden. Kein Problem für Bruce Wayne alias Batman und seinen Partner Robin. Mit über 125 Special Moves und Waffen rücken die beiden der Unterwelt zu Leibe, schwingen sich mit dem Greifhaken von Ebene zu Ebene und bahnen sich so ihren Weg durch acht dem Film nachempfundene Level, die wiederum in bis zu zehn Teilstücke untergliedert sind. Vor der großen Konfrontation mit Gothams Geißeln darf in der Bathöhle am holographischen Sparrings-Partner trainiert werden. Das Besondere an "Batman Forever" ist die unter Einsatz von Blue Screens und Motion Capturing entstandene Grafik. Um mit der Materialschlacht der Leinwandversion mithalten zu können, arbeitete Acclaim mit den Originalkostümen und Stuntmännern der Filmvorlage. Zusätzliche Filmausschnitte und gerenderte Szenen geben die Story wieder. *us*

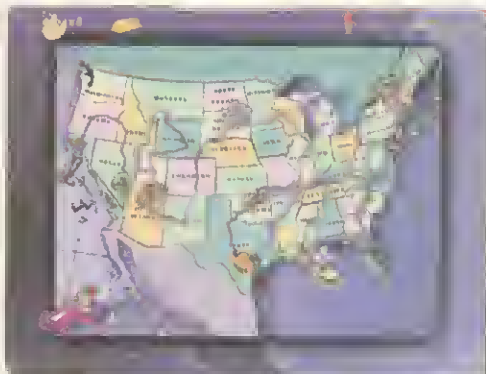


Man schlägt sich so durch: Batman und sein Sidekick Robin sind in Kampfkünsten äußerst bewandert



**Batman forever.**  
Hersteller  
**Acclaim**  
Erscheinung geplant  
**1. Quartal '96**

# Arcade America



Wozu eine dicke Wampe nicht so alles gut sein kann: Im Winter hält sie warm, bei Schiffsuntergängen schwimmt Fett oben, und wer Held in einem Computerspiel ist, kann mit einem kräftigen Wippen der Hängepartien seine Gegner aus den Latschen hauen.

Der dickbauchige Joey schläft am liebsten. Weil das seinen zahlreichen Haustieren aber gar nicht paßt, versuchen sie ihn per extragroßer Dynamitladung aufzuwecken: Leider keine sehr gute Idee, denn bei der Explosion werden Orks, Drachen und was sich der typsiche amerikansche Junge von nebenan sonst so als Schoßhund hält über den ganzen Kontinent verteilt. Joey steigt natürlich sofort ins Auto, um seine kleinen Lieblinge wieder einzusammeln. Das Jump'n'Run "Arcade America" von den "Battle Beast"-Machern "7th Level" überzeugt vor allem mit oberwitziger, abgefahrener Comic-Grafik und coolen Animationen. Auf der Power Play-CD findet Ihr eine kleinere, noch englische Demo-Version. Bei der Ende März erscheinenden deutschen Fassung wird übrigens keine geringere als Nina Hagen die Hintergrund-Texte sprechen. Wir halten Euch auf dem laufenden! *ste*



Name  
**Arcade America**  
Hersteller  
**7th Level**  
Erscheinung geplant  
**Ende März**

Demo auf



Ein Schlenker mit der Wampe räumt auf

# Cyrix' Pentium-Killer

**T**rotz wiederholter Anstrengungen ist es bislang weder Cyrix noch AMD gelungen, Intels Vormachtstellung im Bereich der PC-Prozessoren zu brechen. Zu groß ist die Angst der Anwender vor Inkompatibilitäten, zu stark sind Intels Verbindungen zu den Systemherstellern. Seit Jahresbeginn liefert Cyrix Muster des mit 120 MHz getakteten "6x86" an seine wichtigsten Kunden. Größere Stückzahlen für den Massenmarkt sollen noch im Laufe des ersten Quartals verfügbar sein. Benchmark-Messungen für Windows-95-32-Bit-Applikationen haben ergeben, daß der "6x86" seinem gleich hoch getakteten

Pentium-Rivalen von der Rechenleistung her überlegen ist. Der "6x86" ist pinkompatibel zum weit verbreiteten P54C-Sockel, so daß laut Cyrix nur geringe Modifikationen zum Einbau in herkömmliche Motherboards notwendig sind. Im Vergleich zur 100-MHz-Version des Chips wurde die Siliziumoberfläche um 50% reduziert. Daraus resultieren höhere Taktgeschwindigkeiten, reichere Ausbeute an Prozessoren pro Wafer und vor allem geringere Herstellungskosten. Ein gutes hat der Schlag gegen Intel mit Sicherheit: Die Preise werden – wie schon in der Vergangenheit durch AMDs 486er-Clones – fallen. *us*

## Science Fiction Enzyklopädie

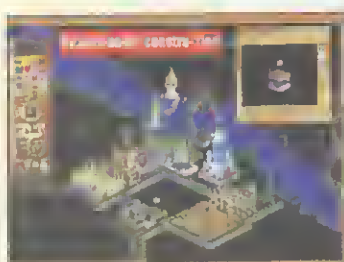
**A**ls Multimedia-"Bibel" für alle Genre-Enthusiasten versteht sich Groliers "Science Fiction"-Enzyklopädie auf Windows-CD-ROM. Von Thomas Mores "Utopia" bis zu modernen Vertretern der SF in Literatur und Film, werden 400 Jahre kreativen Schaffens durch über 4500 englischsprachige Artikel abgedeckt. Hunderte von Illustrationen und Videos erläutern Konzepte und gedankliche Voraussetzungen dieser Form des Entertainments. In Interviews stehen namhafte Autoren und Regisseure Rede und Ant-

wort. Eine Zeitskala verzeichnet als Meilensteine sowohl die Erscheinungsdaten wichtiger Werke als auch Trends in der Thematik (z.B. "KI" für die Achtziger) und verschafft Euch somit einen Überblick über Geschichte und Gegenwart der Science Fiction-Szene. Seid Ihr auf der Suche nach Informationen zu einer bestimmten Materie, könnt Ihr Euch entweder anhand von Hyperlinks durch den Datenberg wurseln oder einfach per Stichwort direkt zum gewünschten Artikel springen. *us*

### Science Fiction-Enzyklopädie

Hersteller  
Grolier

Preis  
ca. 100 Mark



**Sim Heaven: Auch das Leben nach dem Tod will sorgsam durchorganisiert sein**

Afterlife  
Hersteller  
LucasArts

Erscheinung geplant  
1. Halbjahr '96

## Afterlife

**S**o hekannt LucasArts für Adventures und Actionspiele ist, eine Management-Simulation haben die Mannen unter George "Jedi" Lucas bislang nicht im Angebot. Das soll sich demnächst gründlich ändern, und wenn das fertige Werk hält, was die Gerüchteküche verspricht, auch mit einigem Erfolg. In "Afterlife" wird nämlich nichts geringeres simuliert als das Leben nach dem Tod – Ihr seid verantwortlich für den reibungslosen Ablauf von Himmel und Hölle auf einem fremden Planeten. Dort müßt Ihr über Wohl und Wehe Eurer Schutzbefohlenen wachen. Natürlich solltet Ihr dabei auch deren Konfession beachten: Wenn Eure Schäfchen etwa an die Reinkarnation glauben, müßt Ihr spezielle Wägelchen bauen und die armen Seelen wieder in die Welt der Lebenden schicken. Wenn alles

gutgeht, werdet Ihr reich belohnt – es regnet Taler auf Euch herab. Natürlich geht es in "Afterlife" alles andere als ernst zu, das Spiel soll mit schrägen Anspielungen auf Himmel und Hölle vollgestopft sein und massig Spaß sowohl für Anfänger als auch für Hardcore-Situationsfreaks bieten. LucasArts will "Afterlife" noch im ersten Halbjahr 96 veröffentlichen; was die Kirche davon hält und mehr erfahrt Ihr, sobald LucasArts mit weiteren Infos rausrückt. *ste*



KEEP THE SECRET



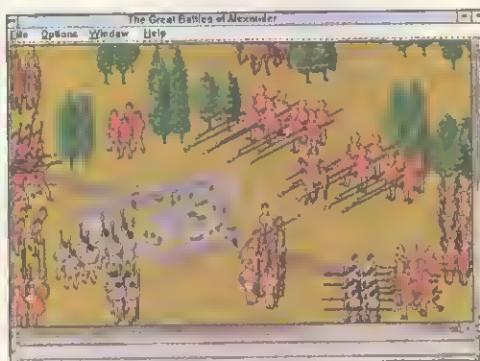
GET THE TASTE

# Great Battles of Alexander

**A**lexander der Große, antiker makedonischer Eroberer und Despot, steht im Mittelpunkt eines der projektierten SSI-Strategiespiele. Basierend auf dem GMT-Brettspiel gleichen

Namens wird "Great Battles of Alexander" Euch u.a. plündernd und brandschatzend durch die Provinzen Chaeronea, Lyginus, Pelium und Jaxartes ziehen lassen. Eure Truppen rekrutieren sich aus Kavallerien, Bogenschützen, Lanzenträgern und Kriegselefanten. Ein neues Grafiksystem, genannt "IsoHex", kombiniert die Übersichtlichkeit der Hexfelder mit der Plastizität der Isometrieerspektive, wobei drei Zoomstufen und die Ausnutzung der Windows-Fensterstechnik dem Spieler quasi einen virtuellen Feldherrnhügel unter den Stuhl pflanzen. Unter den vorgefertigten Szenarien, die sich allesamt auch per DFÜ oder Netzwerk gegeneinander spielen lassen, befinden sich zwölf von den Geschichtsschreibern belegte Schlachten. us

Rechte:  
Hennibel ente portae -  
entiker Feldherr für einen Teg



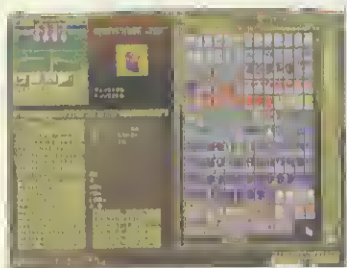
**Great Battles of Alexander**  
Hersteller  
**SSI**  
Erscheinung geplant  
Juni '96

# Age of Rifles

**D**es Soldaten Braut ist sein Gewehr – spleenige Kommißköpfe widmen sich seit jeher hingebungsvoll der Hege und Pflege ihres wehrhaften Darlings. Ähnlich viel Herzblut fließt (hoffentlich) derzeit bei SSI in die Entwicklung von "Age of Rifles". Der Untertitel "Wargame Construction Set 3" deutet nicht nur an, daß es sich um ein Strategiespiel kriegerischen Inhalts mit Editor-Bonus handelt. In 50 fertigen und beliebig vielen zufällig generierten Szenarien rund um die Kriege zwischen 1848 und 1905, darunter so prominente Konflikte wie der amerikanische Bürgerkrieg oder der Boxeraufstand in



Ganz linke der  
mitgelieferte  
Uniform-Editor,  
linke: wilde  
Schlecht-  
getümmel

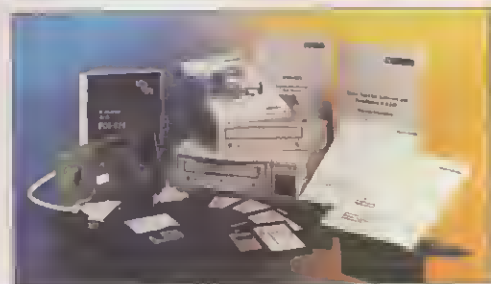


**Age of Rifles**  
Hersteller  
**SSI**  
Erscheinung geplant  
Juli '96

China, treten Eure Pixel-Armeen auf dem (Hex-) Feld der Ehre gegeneinander an. Wettereinflüsse und Geländebeschaffenheit werden für den Ausgang der Gefechte maßgeblich sein. Die Trumpfkarte ist der mitgelieferte Editor: Nicht nur die Gestaltung des Kampfgebiets und die Truppenverteilung liegen bei Euch, auch die Uniformen werden in Eigenregie geschneidert. us

# CD-Rekorder

**E**in Traum vieler Computerbesitzer rutscht langsam aber sicher in finanziell greifbare Regionen: CD-Rekorder sind mittlerweile für unter 2000 Mark zu haben. Plasmon Data bietet zum Einstiegspreis von rund 1850 Mark das Einbaumodell "CDR4220i", allerdings fehlt bei dieser Minimal-Lösung die notwendige Mastering-Software. Wer etwas mehr investieren möchte, sollte einen Blick auf die externe Bauform werfen. Inklusive der Windows-Software "Easy-CD Pro" kostet das Komplettpaket um 2050 Mark. 30 Minuten reichen aus, um eine Gold Disk im CD-ROM(-XA)-, CD-I- oder Audioformat zu brennen. Als Lese-Laufwerk läßt sich das "CDR4220"



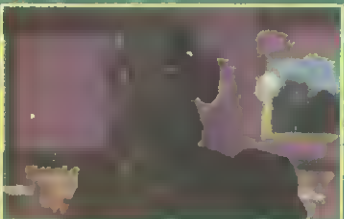
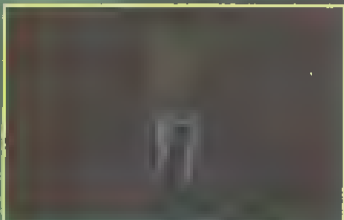
Die externe und interne Bauform samt SCSI-Controller und Mastering-Software

ebenfalls verwenden, je nach Bedarf schaltet Ihr dann zwischen Single-, Double- oder Quadrospeed um. Eine Anschlußmöglichkeit für die Soundkarte und eine Kopfhörerbuchse sind integriert. us

**CDR4220, CDR4220i**  
Hersteller  
**Plasmon Data**  
Preis  
zwischen 1850 und  
2050 Mark

# KINGDOM O' MAGIC

COMING  
SOON



the  
boombastic  
game

**2** CDs mit mehr als 1200 MB purem Spielspaß und  
linearem gameplay - kein Spiel gleicht dem anderen!

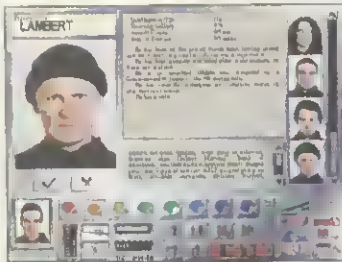
PC CD-ROM  
KOMPLETT  
DEUTSCH

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaperf, Tel. 02131/8070, Fax. 02131/807111 • Prodigoff GmbH, Evalsburger Straße 34,  
49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax.  
081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.





Nur die Hartgesottensten dürfen in Euer SWAT-Team

**Deadline**  
 Hersteller  
**Sony/Millennium Interactive**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**



**Guinness CD-ROM der Rekorde '96**  
 Hersteller  
**Ullstein Soft Media**  
 ISBN 3-550-08920-1  
 Preis  
 ca 60 Mark

**SV 233 PC Proped**  
 Hersteller  
**Interact Game Product**  
 Preis  
 ca 50 Merk

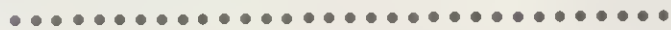
**SV 233 PC Gamepad**  
 Hersteller  
**Interact Game Product**  
 Preis  
 ca 35 Mark

# Deadline

**E**rinnert Ihr Euch noch an das Geiseldrama in der Berliner Commerzbank-Filiale? Die Gangster entkamen damals durch einen selbstgegrabenen Tunnel im Tresorraum, während die Polizei vor dem Gebäude stand und grübelte, was denn nun zu tun sei. Letztendlich hat es die diebischen Maulwürfe dann doch noch erwischt, vielleicht wäre der Fall aber viel schneller gelöst worden, hätte die Einsatzleitung vorher übungshalber ein paar Einsätze mit Millennium Interactives Polizeisimulation "Deadline" absolviert. Als Kommandeur einer Spezialeinheit geht Ihr gegen Terroristen und Bombenleger vor. Gebäudeblaupausen helfen Euch bei der Planung der Taktik, der Fahndungscomputer klärt über Iden-



tität und Handlungsprofil der Täter auf. Es liegt an Euch, ob Ihr unschuldige Geiseln durch geschicktes Verhandeln am Telefon oder gezielten Einsatz Eurer Scharfschützen rettet. Ein komplettes Waffenarsenal, von der Blendgranate bis hin zum Infrarot-Nachtsichtgerät, steht Euch dabei zur Seite. Gemütliche Naturen werden bei "Deadline" ganz schön ins Schwitzen kommen, denn bei jedem Einsatz tickt die Ultimatum-Uhr. us



# CD der Rekorde '96

**S**chneller, höher, weiter – die Rekordbesessenheit kennt keine Grenzen. Der sorgfältigen Dokumentation neuer Superlative hat sich bekanntermaßen das Guinness-Buch verschrieben. In elektronischer Form erscheint die Ansammlung von über 5000 Höchstleistungen und Extremen aus Natur, Wissenschaft, Technik sowie reinen "Fun-Events" jetzt als 96er Edition. Beim Schmökern stößt man auf rührende Anekdoten: Charles Osborne aus Iowa wurde beispielsweise 69 Jahre und fünf Monate von einem chronischen Schluckauf geplagt. Ein Jahr

nach dem plötzlichen Ende seines Leidens verstarb er an Altersschwäche. Aktualisierte Bestmarken sind nicht die einzige Novität gegenüber der ersten Auflage: Ullstein kredenzt zusätzlich einen komfortablen Suchindex, eine Art Album, in dem Ihr Eure ganz persönlichen Lieblingsrekorde sammeln könnt, und den "VideoPark" mit ca. 60 Originalaufnahmen. Das Sahnehäubchen bildet das 140 Seiten starke "Guinness-Buch der Spaßrekorde", das zusammen mit der im Buchhandel erhältlichen CD ausgeliefert wird. us



# Interact-Joypads

**G**alten Jump'n'Runs wegen ihres simplen Gameplays auf dem PC vor einiger Zeit noch als verpönt, so beweist die jüngste Generation von Konsolenumsetzungen, allen voran Galionsfiguren wie "Pitfall" und "Earthworm Jim" (Test in dieser Ausgabe), daß auch Windows-Jünger ihren Spaß an schnellen, unkomplizierten Geschicklichkeitsspielen haben können. Für das optimale Feeling darf natürlich die entsprechende Peripherie nicht fehlen: Die beiden Joypad-Frischlinge der Firma Interact machen einen halbwegs robusten und solide verarbeiteten Eindruck. Sowohl das "SV 233 PC Gamepad 6" als auch das teurere "SV 232 PC Propad 6" verfügen über

sechs Feuertasten und zuschaltbares Dauerfeuer, das sich bei letzterem in der Geschwindigkeit für jeden Button separat einstellen läßt. Ein weiteres Feature, welches das "Propad" seinem kleinen Bruder voraus hat, ist die ergonomische Anbringung von zwei Feuerknöpfen an der Stirnseite. Wie bei vielen Konsolen-Pads werden diese mit den Zeigefingern bedient. Den aufschraubbaren Mini-Stick des Gravis-Vorbildes sucht Ihr bei beiden Modellen zwar vergeblich, im Alltagsgebrauch vermißt man ihn erfahrungsgemäß aber auch nicht allzu sehr. us



Links seht Ihr das "Propad", daneben das billigere "Gamepad"

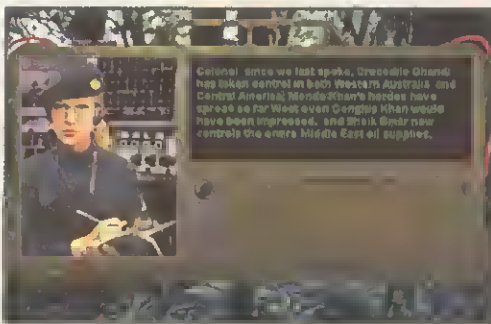
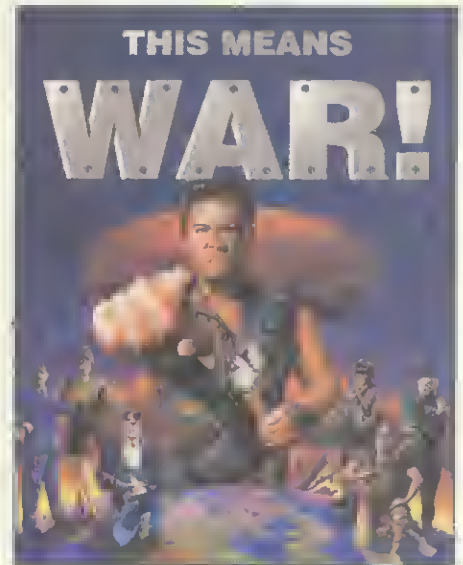
# DIE HÖLLE AUF ERDEN!

**SIE ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT - ODER WAS DAVON NOCH ÜBRIG IST!**

*Ein als Computerspiel getarnter Computervirus brachte die Stromversorgung der Industrienationen zum Erliegen und ließ Kernkraftwerke explodieren. Das Ende unserer so sorgfältig aufgebauten HiTech-Welt! Mit einem Schlag wurde die menschliche Zivilisation in eine Welt des Chaos und der Anarchie katapultiert. Hier beginnt This Means War!, MicroProse neuestes Strategiespiel!*

Man schreibt das Jahr 12 NS (nach dem Spiel), Sie haben die Katastrophe überlebt und die ganze Welt wartet nur darauf, von Ihnen eingenommen, wieder aufgebaut und verteidigt zu werden. Ihre Gegner sind eine Handvoll obgedrehter Worldlords, die ihre Macht mit Hilfe deserrierter Streitkräfte verteidigen. This Means War! - Das ist Echtzeit-Action in isometrischer 3D-Graphik bei der Sie dank der Windows-Benutzeroberfläche selbst in den heißesten Kämpfen nie die Übersicht verlieren!

Mit der richtigen Logistik löschen Sie Ihre Gegner im Handumdrehen aus, treffen Sie jedoch die falschen Entscheidungen, so können Sie nur hilflos zusehen, wie die gegnerische Infanterie, die Kampfflugzeuge und Hovercrafts in Ihr Hauptquartier einfallen und nichts mehr übriglassen außer ein paar rouchende Trümmer!

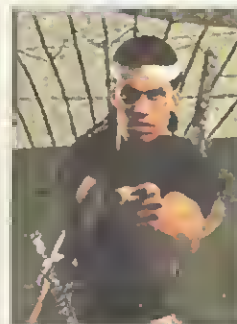


Sie beginnen mit einem einfachen Szenario mit wenigen zu steuernden Objekten. Ihre Befehle erhalten Sie von Kommandantin Clarke, die mit wertvollen Informationen und Hinweisen zum Erfolg Ihrer Missionen beiträgt. Gleichzeitig werden Sie von ihr über die ständig neuen und komplexen politischen Allianzen auf dem laufenden gehalten. Aber Vorsicht - Clarkes Meldungen können von Ihren Gegnern gestört werden!



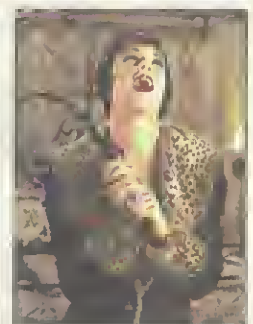
#### **CROCODILE GHANDI**

Ein absoluter Diktator  
biblischen Ausmaßes und  
Gründer der Kirche der  
Universellen Geschwisterschaft.



#### **MONDO KHAN**

Sein Vorbild ist Dschingis Khan.  
Seine Armee ist ständig im  
Einsatz und kennt  
keine Heimat.



#### **GRÄFIN ANASTASIA ROMANOV**

Ihre taktische Brillanz  
entspricht der eines Generals,  
ihr Lebenswandel dem einer  
streunenden Katze.

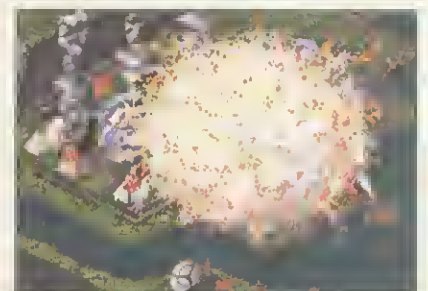
**ERHÄLTlich FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM UNTER**



Errichten Sie Ihre eigenen Militäranlagen, bevor Sie die Hauptquartiere Ihrer Gegner dem Erdboden gleichmachen - begleitet von der Musik des Spiels oder Ihren eigenen Audio-CDs.



Sie befehlen Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, lassen Brücken, Kasernen und Bunker bauen.



Sie sind ein Kommandant der Free World Alliance und kämpfen gegen verrückte Größenwahnsinnige wie Crocodile Gandhi, Napolienne, Mondo Khan und viele andere.

**THIS MEANS WAR! IST DIE HÖLLE AUF ERDEN**

**MICRO PROSE**

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

# Korg Wavetable-Soundkarte

**B**edauerlicherweise sind in jüngster Zeit neue Spiele mit General MIDI Unterstützung selten geworden. In zunehmendem Maße setzen Entwickler stattdessen auf CD-Audio. Dennoch bleiben Wavetable-Karten, bei denen digitalisierte Musikinstrumente für eine naturnahe Klangwiedergabe sorgen, gerade für Hobby-Musiker interessant. Ein neues Daughterboard zum Aufstecken auf die Soundblaster 16 bzw. compatible Karten stellt nun Pearl

vor: Die "Korg Wave" reproduziert mit 4 MB ROM-Samples die 128 GM-Instrumente auf 16 Kanälen. Darüber hinaus werden 32 polyphon erklingende Stimmen, jede davon mit eigenem High-Quality-Oszillator und Low-pass-Filter, sowie Digitaleffekte (Echo und Chor) geboten. Pearl vertreibt die "Korg Wave" sowohl einzeln (ca. 199 Mark) als auch im Bundle mit dem Soundblaster-Clone "HyperSound 16" (ca. 269 Mark). us

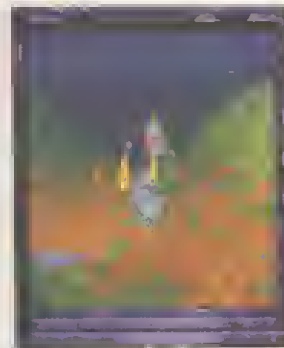


**Korg Wave**  
Hersteller  
**FIC/Pearl**  
Preis  
ca. 200 Mark

## Strike Base



**A**lien-Invasion, die 854.: In den außerirdischen Kolonien der Monde Arctur, Clavius IV, Proctor und Hesperia spielt sich Besorgniserregendes ab. Extraterrestrische Aggressoren versuchen, die Außenposten menschlicher Zivilisation zu unterjochen. Von der "Strike Base", dem modernsten Militärkomplex der ganzen Galaxis, startet Ihr mit Kampfgleitern und -panzern zum 15 Missionen umfassenden Rundumschlag gegen die schleimigen Unsympatben durch. Die Grafike engine der von Max Design entworfenen 3D-Attraktion mischt Voxel-Landschaften, wie wir sie aus "Comanche" kennen, mit Texturemap-



**Lava-, Wald-, Berg- und Eisregionen werden zum Schauplatz zahlreicher Gefechte**

ping-Objekten und verwendet dabei erstmals SVGA. Rettungs-, Begleitschutz- und Verteidigungseinsätze stellen nur einen Ausschnitt des Auftragspektrums dar. us

**Strike Base**  
Hersteller  
**Max Design**

Erscheinung geplant  
1. Quartal '96

## VERMISCHTES

- Die Bitmap Brothers haben's nicht eilig: Erst im Mai erscheint Ihr schon mehrfach angekündigtes "Strategical Z".
- Etikettenschwindel? Maxis tauft seinen "Full Tilt"-Flipper in "Pinball 95" um.
- Seit Anfang Januar können Origins WWW-Seiten auch in deutscher Sprache abgerufen werden. Die Adresse lautet <http://www.ea.com/origin>
- Silicon Graphics im Aufwind: Der Hersteller von Grafik-Workstations konnte für das Quartal 4/95 eine Umsatzsteigerung von 22% gegenüber dem Vorjahr verbuchen.
- Von Number Nine kommt die 3D-Beschleunigerkarte "9 FX Reality". Sie

beherrscht Tricks von Texture Mapping über Z-Buffering bis Antialiasing. Preis für die Minimalversion: ca. 600 Mark.

- Sierra bringt unter dem Dach der "Sierra-Originals" Klassiker wie "Aces over Europe", "King's Quest 6", "Space Quest 4", "Inca" oder die "Goblins"-Titel für rund Mark erneut heraus

- Der Großteil derer, bei denen die neueste Version von McAfee's SCAN (2.2.8) den Virus "SHZ" gefunden hat, dürfen aufatmen. \*.COM Dateien, die mit Turbo Anti Virus oder Central Point AV immunisiert wurden, betrachtet SCAN fälschlicherweise als infiziert.

- Die lange ersehnte WIN95-Version von Activisions "Mechwarrior 2" ist eingetroffen. Ohne die angekündigten Verbesserungen an der Grafik, dafür aber mit Multiplayer-Erweiterung "NetMech". Preis: ca. 100 Mark.

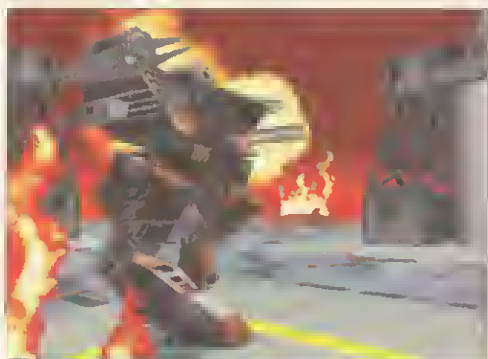
- Dem Gewicht der Packung nach zu urteilen, hat Three-Sixty in seiner "Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition" ein paar Quadratmeter U-Boot-Stahl verbraten. Bei genauerem Hinsehen handelt es sich aber doch nur um das extradicke Handbuch. Für rund 100 Mark gibt es 30 neue Szenarien samt Editor, eine verbesserte Datenbank und über 100 Sound- und Videoclips.



## Earthsiege 2: Skyforce

Nachdem Ihr die tödlichen Cybriden in "Earthsiege" besiegt habt, rüsten die Maschinen erneut zum Angriff auf die Erde. Doch es war Zeit, sich neu zu organisieren und so schlagt Ihr an der Spitze der Rebellen zurück.

Dynamix bietet für den Nachfolger des ersten Metaltech-Spiels also jede Menge neuer Kämpfe gegen alte Gegner. Doch ist "Earthsiege 2: Skyforce" ein echter Nachfolger und keine Mission-Disk. Zuerst sind da natürlich die zahlreichen neuen Mechs und Waffen. Sogar fliegen werdet Ihr in "Earthsiege 2". Mit dem waffenstarrenden Gleiter "Razor" geht's gegen die Verteidigungsstellungen der Cybriden auf dem Mond, wo Ihr deren Basis endlich dem Mondboden gleichmacht. In über 45 Missionen auf Erden und auf dem Mond kann sich der Herc-Kommandant im Endeffekt bewähren. Technisch wird "Earthsiege 2" ebenfalls gänzlich neue Anforderungen an



Gigantisch: Explosionen in Earthsiege 2



Euren PC stellen und so auch teuflisch gut aussehen. Natürlich seht Ihr die Umwelt aus dem Cockpit in feiner SVGA-Vektorgrafik voller Texturen. Bombastische Soundeffekte, (deutsche) Sprachausgabe und ein Feuerwerk an optischen Effekten sollen ebenfalls beeindruckern.

Wer sich einen ersten Eindruck von "Earthsiege 2: Skyforce" verschaffen will, sollte auf unsere POWER-PLAY-CD schauen. Dort findet Ihr ein spielbares Demo des Spiels, das allerdings nur mit 16 MByte RAM, einem fixen Pentium und Win 95 ordentlich läuft. Der fertigen Version reicht ein 486/66 mit 8 MByte RAM, einer 2-MByte Grafikkarte und Windows 95. Auf unserer CD findet Ihr übrigens zusätzlich ein Promo-Video von "Earthsiege 2: Skyforce". *kn*

Wollt Ihr "Earthsiege 2" schon mal anspielen? Dann schnappt Euch unsere POWER PLAY CD. Darauf findet Ihr eine spielbare Version für Win95.



**Earthsiege 2: Skyforce**  
Hersteller  
**Sierra/Dynamix**  
Erscheinung geplant  
**März '96**

## Red Baron 2

Noch in weiter Ferne schwebt der "Red Baron"-Nachfolger, der nicht nur optisch, sondern auch spielerisch das erfolgreiche Original weit hinter sich lassen soll. "Red Baron 2" wird, wie fast alle Sierra-Produkte, nur unter Win95 laufen und rechenaufwendige SVGA-Grafik haben. Doch wirklich neu ist das Simulationssystem, das sich "Virtual Battlefield" nennt. Während Ihr Eure Missionen fliegt, wird hier ein ganzer Krieg im Hintergrund simuliert. Mit etwas Glück greift Ihr in die Kämpfe, die Euch eigentlich nichts angehen, ein und unterstützt zum Beispiel unter Druck geratene Mitglieder Eures Geschwaders. Alle Kämpfe finden in den Tiefen des RAMs statt und wandern, sobald Ihr in die Nähe der Fights kommt, auf Euren Screens, so daß Ihr eingreifen könnt. "Red Baron 2" wird über 25 verschiedene Flugzeuge und auch

einen Missionbuilder enthalten. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden, denn der geplante Juni-Release wurde auf Oktober geschoben. *kn*



Als Manfred von Richthofen gegen die Alliierten

**Red Baron 2**  
Hersteller  
**Sierra/Dynamix**  
Erscheinung geplant  
**Oktober '96**



**Urban Runner**  
 Hersteller  
**Sierra/Coktel Vision**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**

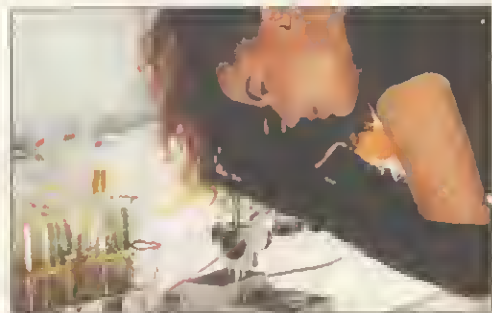


# Urban Runner

**C**oktel Visions läßt vom interaktiven Film nicht die Finger: War "The Last Dynasty" noch ein richtiges Spiel mit Filmeinlagen, wird "Urban Runner", ehemals "Lost in Town", ein richtiger interaktiver Film sein. Ihr schlüpft mal wieder in die Rolle eines Helden, dem ein Mord angehängt wird. Natürlich jagt Euch sowohl Polizei als auch eine Horde brutalster Killer, und Ihr klärt nebenbei den Mordfall auf.

"Urban Runner" trägt die unverwechselbare Handschrift von Muriel Tramis, die schon die Softcore Adventures "Geisha" und "Fascination" schrieb und auch für die "Gobliins"-Reihe verantwortlich ist. "Urban Runner" liegt aber ein gänzlich neues Spielkonzept zu Grunde: Ihr durchlebt eine Mischung aus Video-Adventure und Video-

**Wen mag denn dieser Herr nicht?  
 Die Gebührenreform?  
 Die Telekom?**



**Jugend forscht: Was sehen wir denn da?**

Action, wobei sich beides ständig abwechselt und flüssig ineinander übergeht. Im einen Moment bastelt Ihr an einem Rätsel und im nächsten überlebt Ihr eine rasante Verfolgungsjagd. Grafisch besteht "Urban Runner" komplett aus Videomaterial, für das Coktel 25 Schauspieler engagierte und knapp ein halbes Jahr lang filmte. Die fertige Version soll in 32 000 Farben glänzen und SVGA-Fullscreen-Videos enthalten. Für die 32 000-Farb Version ist allerdings ein P90 mit Quadspeed-CD-Laufwerk erforderlich. Eine abgespeckte 256-Farben-Version für 486er soll es ebenfalls geben. *kn*

# Fast Attack

**Fast Attack**  
 Hersteller  
**Sierra/Software Sorcery**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**



**Oben: Die Steuerung des Fast-Attack-Tiefenruders, rechts wird ein Tanker getroffen**



**D**ie erste Auftragsarbeit von Software Sorcery für Sierra hieß "Conqueror", war ein nettes Ritterspielchen, aber kaum der Rede wert. Mehr Erfolg haben die Software-Zauberer mit Ihren Kriegssimulationen gehabt. "Jütland" und "Aegis: Guardian of the Fleet" waren zwar nicht die einfachsten Simulationen, dafür aber recht spieltief und für Wargamer empfehlenswert. Für ihr nächstes Sierra-Produkt hat sich Software Sorcery wieder auf sein Steckenpferd gestürzt und bastelt derzeit mit Hochdruck an "Fast Attack", das sowohl U-Boot-Simulation als auch Strategiespiel sein soll. Doch statt klassischer Untersee-Krieger schlüpft Ihr in die Rolle des Kapitäns eines 6881-Attack-Subs, eines der



modernsten U-Boote amerikanischer Produktion. Software Sorcery hat selbst Navy-Offiziere herangezogen, um "Fast Attack" so realitätsnah wie möglich zu gestalten. Im Persischen Golf, der Adria, im Chinesischen Meer oder im Ärmelkanal protzt Ihr mit Tomahawks, Mark-48-Torpedos und Harpoon-Raketen. Der Feind ist die nordkoreanische Marine, eine Handvoll Terroristen und (auweia!) die russische Flotte. Spielerisch bietet "Fast Attack" zum Glück den klassischen Campaign-Modus an: Ihr erfüllt (bis zu 70) Missionen mehr oder weniger gut und bekommt dafür Orden und natürlich zu gegebener Zeit Beförderungen. Natürlich wird Fast Attack in SVGA präsentiert und läuft unter DOS. *kn*

## Der kleine Klugscheißer



Endlich ist es da: "vx" – Action und Strategie, die süchtig macht. Das beste: Wir haben in das Spiel gleich 40 coole Cheat-Codes eingebaut. Cheat-Codes, die Ihr bisher vermißt habt, ohne es zu wissen: Wenn Ihr "help-please" eingibt, werdet Ihr auch mit den gefährlichsten Mutanten leichtes Spiel haben, denn Euch stehen plötzlich Schleimmonster hilfreich zur

Seite und räumen unter den Ungeheuern tüchtig auf. Endlich könnt Ihr Euch mit "eatme" in einen mächtigen Kartoffelchip verwandeln und durch Berühren aus Euren Gegnern Streuselbeerku-ben machen, "showfun" zeigt sofort alle Zwischenszenen in 4-facher Geschwindigkeit und "everything" richtet Windows neu ein, putzt die Tastatur, macht Hausaufgaben (in der Vollversion auch Steuererklärung oder Diplomarbeit) und bestellt eine Pizza. Die immer abgedrehten Cheat-Codes sind zur Plage geworden: Fast kein Spiel, zu dem der Produzent nicht zeitgleich die Schummeltricks veröffentlicht. Die Gründe liegen auf der Hand. Zum einen bekommen die Hersteller so kostenlose Werbung in den Online-Diensten: Einen Tag nach Veröffentlichung sind die ent-

sprechenden Sektionen randvoll mit Überschriften wie "Cheats für vx", und das bringt Aufmerksamkeit auch und gerade für Spiele, die sonst nicht interessieren. Zum anderen ist natürlich jeder Programmierer überglücklich, wenn endlich der Name von Freundin/Katze einem breiten Publikum bekannt wird, besonders dann, wenn die Freundin/Katze "tinaabostropholous" heißt und der einzige sinnvolle Cheat ist, aber leider alle fünf Minuten neu eingegeben werden muß. Wirklich ärgerlich wird es, wenn mit den Cheats über spielerische Mängel hinweggebolten wird. Ist es nicht verführerisch, unlogische Puzzles mit der Kombination "whocares" zu übertünchen und kurzerhand das Inventory zu füllen? Oder per "imrolling" aus Killer-Cyborgs handzahme Schmusetiere zu machen? Statt clever designer Missionen, durchdachter Rätsel und fein abgestimmter Schwierigkeitsgrade wird immer öfter zur Keule der Cheat-Coderei gegriffen – Spielspaß adé. Dem Programmierer ist es natürlich recht, wenn er sich bei berechtigter Kritik von frustrierten Kunden mit dem Hinweis auf meterlange Cheat-Listen aus der Affäre ziehen kann. Er vergißt aber, daß den Spielern die Programme immer unwichtiger werden. Denn seien wir mal ehrlich: Ein Spiel, das wir noch auf die gute, alte Art im Schweiß unseres Mousepads durchgeknobelt haben, um dann eines schönen Tages den Abspann erleben zu dürfen, behalten wir gerne in Erinnerung. ste

## NO MASSPRODUCTION

Roland Puhel

Anja Görner

MARC DAHMEN

FRANK PRUMMER

Barthard Schmitz

Tina Brandt

Oliver Michels



IT'S IN YOUR HANDS

# Der **Globus** spielt mit

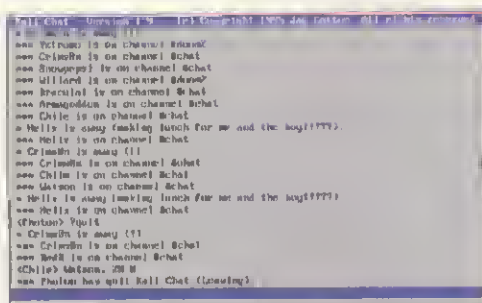
**Das Internet eignet sich auch als Spielwiese für Modembesitzer.**

## INTERNET

Echter Internet-Zugang bedeutet, daß Ihr Euch per Modem über eine sogenannte PPP- oder SLIP-Verbindung in das Internet einwählt. Wer mit einem der zahlreichen lokalen Internet-Provider mit dem Netz der Netze verbunden ist, hat meist genau diese benötigte Art von Verbindung. Von den drei großen Online-Diensten T-Online, AOL und CompuServe bietet momentan nur letzterer den benötigten Zugriff aufs Internet – ist aber bei den derzeit üblichen Geschwindigkeiten meist zu langsam, um die Daten schnell genug über die Erdkugel zu schicken.

## KALI

Kali ist Shareware – wer ohne registrierte Version spielt, wird nach 15 Minuten aus dem System geworfen. Die derzeit aktuelle Version findet Ihr auf der Power Play-CD-ROM oder über eine eigene WorldWide-Web-Seite: <http://www.axxis.com/kali>. Die Registrierung kostet 20 US-Dollar, also etwas weniger als 30 Mark.



**Kali-Central ist nichts weiter, als ein sehr einfach zu bedienender Chat-Host: Einsteigen und loslegen**

Netzwerkspielen ohne Netzwerk – kein zweiter Rechner, keine spezielle Steckkarte, keine Kabel, keine teure Software. Dafür Spielspaß mit mehreren menschlichen Mitspielern gleichzeitig: Wird für Cybernauten endlich ein Traum wahr?

Für diejenigen unter Euch, die sowohl ein schnelles Modem als auch einen schnellen, **echten Internet-Zugang** haben, könnte die Frage bejaht werden: Mit der als Shareware vertriebenen Software **Kali**. Fast alle Multiplayerspiele sind heutzutage auf ein sogenanntes IPX-kompatibles Netzwerk angewiesen. Kali macht nichts anderes, als Spielern ein solches Netzwerk vorzugaukeln, statt dessen spielt Ihr aber über eine Modemverbindung mit anderen Leuten auf dem Internet.

In der Praxis funktioniert das ganz einfach: Ihr stellt mit einem kleinen Wahlprogramm eine normale Modemverbindung zum Internet her, startet anschließend Kali und loggt Euch dann in **Kali-Central** ein. Kali-Central ist nichts anderes als ein Chat-System und einer der zentralen Treffpunkte von Multiplayern auf dem Internet, hier verabredet Ihr Euch mit anderen Spielern aus aller Welt zum gemeinsamen

zocken über den ganzen Globus hinweg. Sobald Ihr einen Sparringpartner gefunden habt, kann es losgehen: Ihr verläßt Kali-Central, kehrt zurück auf die DOS-Ebene und startet das entsprechende Spiel, wählt den IPX-Netzwerkmodus aus und dann geht es los. Besonders beliebt ist übrigens neben Echtzeitstrategikals wie Command & Conquer oder Warcraft 2 momentan der 3D-Actiontitel **Descent**, weil das eines der wenigen Spiele ist, bei denen Ihr Euch auch ohne Vorankündigung in die virtuelle Welt einklinken könnt. Besondere Kosten fallen in Kali übrigens nicht an – nur die normalen Telefentarife und die Entgelte für Euren Internetzugang.

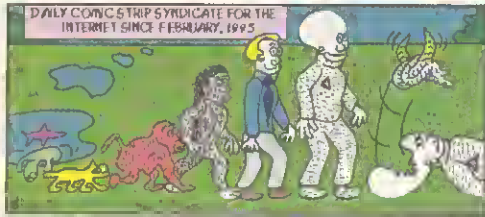
Netzwerkspielen über das Internet ist zwar eine feine Sache, trotzdem gibt es zwei Haken. Größtes Hindernis ist die schwierige Konfiguration: Weil fast jeder Internet-Zugang von den Providern anders konfiguriert ist, seid Ihr beim Einrichten der richtigen Parameter meist auf Euch allein gestellt. Zwar liegt Kali eine sehr ausführliche (englische) Readme- und Hifedatei bei, aber die kann Hindernisse auch nur sehr begrenzt aus dem Weg räumen. Ob die angekündigte Windows95-Version von Kali dieses Problem wenigstens ansatzweise löst, wird erst die Zukunft zeigen. Zweites Problem ist die Geschwindigkeit: Wer nicht über schnelle ISDN-Leitungen mit dem Internet verbunden ist oder keinen Provider mit superben 28.8 Baud-Leitungen zur Hand hat, wird bei den meisten Netzwerkspielen rein tempomäßig nicht mithalten können.

Fazit: Momentan ist Kali vor allem etwas für Freaks, die wirklich keine Herausforderung scheuen – die Hürden für den Normalanwender sind noch zu hoch. Mittel- und langfristig gehört Netzwerkspielen über das Internet aber sicher die Zukunft. ste



**Descent über das Internet: Mindestens genauso spannend wie über das heimische Netz**

# Wichtiges im WWW



## Art Comics

Underground-Comics aus Amerika – täglich mit neuen Strips. Für Normalsterbliche manchmal zu schräg, aber wer auf abgefahrene Zeichenkunst steht, findet genug Anregungen.  
<http://www.cais.com/artcomic/home.html>



## Voyager

Hierzulande noch nicht mal im TV zu sehen, im Internet dagegen gleich mit mehreren, sehr schön gemachten Seiten vertreten: StarTrek-Voyager. Neuankömmlinge werden in der Krankenstation des virtuellen Holo-Doktors betreut, zum Glück nur in einem längeren Dialog. Besonderer Gag (der aber ernst gemeint ist): Auf der Web-Seite können amerikanische Trekkies gleich die passende **StarTrek-Kreditkarte** bestellen – irgendwie ist das schon cooler als die von der Raiffeisenbank Hinterwaldbach...

<http://voyager.paramount.com/VoyagerIntro.html>



## Blizzard

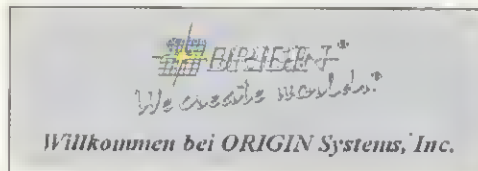
Orks und Menschen, die Warcraft 2 mögen und gerade nicht am Goldabbauen sind, sollten sich mal die Web-Seiten von Blizzard, den Machern dieses Echtzeitstrategicals anschauen: Die Home-Page führt zu weiten Seiten mit Updates, Demos von kommenden Spielen und von Usern erdachten Leveln und vieles andere mehr.

<http://www.blizzard.com>

## Origin

Auch die "Ultima" und "Wing Commander"-Softwaremacher aus dem schönen Texas hat natürlich eigene Internet-Seiten, seit kurzem sogar – immerhin als erste Fremdsprache – auch in Deutsch.

<http://www.ea.com>



## Bullfrog

Unter dem großen Dach von Electronic Arts haben auch die englischen Ochsenfrösche ein gemütliches Zuhause gefunden. Auf den Web-Seiten gibt es Infos, die Ihr Euch lieber nicht ansehen solltet – bis die angekündigten Spiele erscheinen, dauert es nämlich noch ein Weilchen.

<http://www.ea.com>

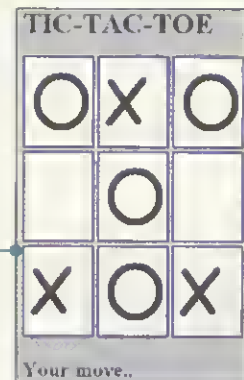


## Boston University Interactive WWW Games

An der Bostoner Universität studiert man nicht nur fleißig, man zockt offensichtlich auch gerne am Computer. Auf den Uni-eigenen Web-Seiten finden sich jedenfalls interessante Spielereien wie ein Online-TicTacToe: Ihr klickt die jeweiligen Kästchen an und der Computer lädt bei seinen Antwortzügen die Seite mit den passenden Kreuzchen nach.

<http://www.bu.edu.games/games.html>

Im World Wide Web ist immer was los – neben Spielecompanies finden Surfer im CyberSpace aber auch weitere interessante Web-Seiten.



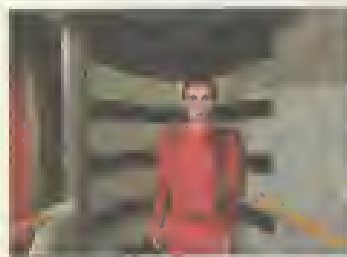
## Battle Isle WWW Page

Da heißt es immer, Deutschland sei im Internet nicht richtig vertreten – dabei gibt es sogar gleich mehrere Seiten zu Blue Bytes Strategie-spiel "Battle Isle". Die "Battle Isle WWW Page" ist allerdings komplett auf Englisch und hilft steckengebliebenen "großen Strategen" unter anderem mit Passwörtern weiter.

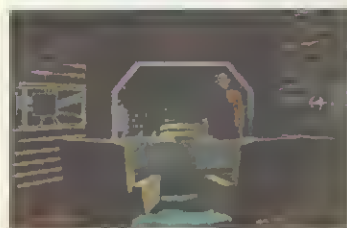
<http://oahu.cern.ch/~markus/bi.html> ste

# DEEP SPACE NINE: HAR

Nix mit  
"Beam me  
up, Scotty"  
– das erste  
StarTrek-  
Adventure  
ohne Enter-  
prise.



Kiro hilft Euch im Fahrstuhl  
weiter, Odo in seinem Büro



Oben: Unser  
aller Lieblings-  
Barkeeper Quark  
darf natürlich  
auch nicht  
fehlen

Unten:  
Commander  
Sisko begrüßt  
Euch auf der  
Station

**D**allas in Space" ist noch einer der netteren Sprüche, die manch altgedientem Trekkie zum Thema "Deep Space 9" über die Lippen kommt. Die Serie war zu Beginn nicht jedermanns Geschmack: Für viele lag der Kitzel beim Raumschiff Enterprise darin, daß die Captains Kirk und Picard neue, unerforschte Bereiche des Weltalls erkundeten: To boldly go where no one has gone before. Die fest beim Wurmloch im All

schwebende Raumstation mit Ihren eher diplomatischen und innerstationären Konflikten wirkte da nicht sehr aufregend. Auch die düstere Atmosphäre auf der ehemaligen cardassianischen Station könnte einige der an aseptische HighTech-Schiffe gewöhnte Enterprise-Fans anfangs verschreckt haben. Inzwischen geht die Serie in den USA sehr erfolgreich in die 4. Staffel, und insbesondere seit der noch völlig uner-

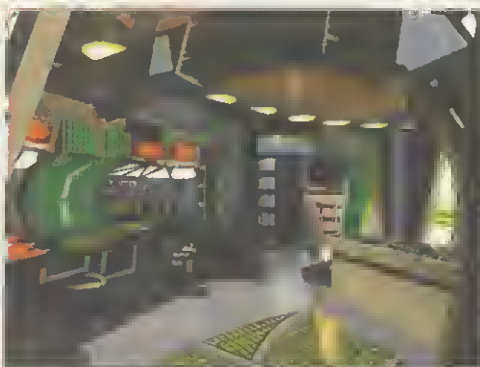
# BINGER



**Düster: Deep Space Nine ist bis auf wenige Ausnahmen verlassen...**

forschte Gamma-Quadrant allmählich seine hedrohlichen Geheimnisse offenbart und DS9 etwas mehr an Weltraum-Action bietet, sind auch die meisten der erwähnten Trekkies wieder mit Freude dabei: Deep Space 9 ist inzwischen fester Bestandteil des Föderationsuniversums. Terek Nor (so nannten die Cardassianer die Station einst) liegt im Zentrum mehrerer Machtblöcke. Da sind die eher ländlich-spirituellen Bajoraner oder deren einstiges Besatzervolk, die Cardassianer – echsenähnliche Krieger, die hinterlistig darauf warten, Ihren Einsatzbereich weiter auszudehnen. Im Niemandsland zwischen den beiden Welten treiben rebellische Siedler unter dem Namen Marquis Ihr Unwesen. Und auf der anderen Seite des Wurmlochs, dem praktisch einzigen unmittelbaren Zugang zum weit entfernten Gamma-Quadranten, lauern noch ganz andere Gefahren...

In dem Computerspiel "Deep Space Nine: Harbinger" schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Diplomaten namens Banik, der auf der Station den Botschafter Karrig treffen soll. DS9 ist wegen eines heftigen Plasmasturms beinahe vollständig evakuiert: Außer der Rumpfmannschaft um **Commander Sisko** hat nur noch die Abordnung einer neuen Rasse, der Scythians, in ihrem Raumschiff an den Landungsbrücken angedockt. Außer dem Plasmasturm und den etwas eigenartigen Aliens gibt es aber noch andere Probleme: Eigenartige Dinge passieren, Türen öffnen und schließen sich, der Computer fällt plötzlich aus – und was ist mit dem geheimnisvollen Ritual, auf das eine Priesterin aus Bajor wartet?



**... und auch in der Ops (der Commando-Zentrale) ist weniger los als sonst**

Auf Deep Space Nine könnt Ihr Euch relativ frei hewegen: Dabei seht Ihr die gesamte Umgehung mit Baniks Augen und klappt Euch durch teils gemalte, teils gerenderte **Standbilder**, die meist animiert sind. Gesprochen wird zwar von den Originalschauspielern, die Figuren im Spiel wurden allerdings gezeichnet. Neben diesem Adventure-Teil gibt es noch einige kleinere Actioneinlagen, etwa in Quarks Holodeck.

"Deep Space Nine: Harbinger" macht in der vorliegenden (sehr frühen!) Beta-Version einen etwas zwiespältigen Eindruck: Story und Sprachausgabe überzeugen bereits jetzt, aber das Grafiksystem und die teils recht konfuse Navigation werden bis zum fertigen Spiel hoffentlich noch gründlich überarbeitet. Trekkies gedulden sich bis März, über eine deutsche Version wird noch nachgedacht.

## DS9 IM TV

Zeitgleich mit dem Erscheinen dieser Power Play dürfte Sat1 endlich mit der Ausstrahlung der zweiten und dritten Staffel begonnen haben. Die dritte endet mit einer sehr verheißungsvollen Folge, die bereits gute Aussichten auf die vierte Staffel bietet – aber Trekkies hierzulande bekommen aller Voraussicht nach nochmals The Next Generation zu sehen, erst danach es mit Deep Space weiter. Beson-



dere Überraschung ab der vierten: Auf der Station hat Captain (!) Sisko einen neuen militärischen Berater zur Seite – Worf wurde wegen der Bedrohung aus dem Gamma-Quadranten auf DS9 versetzt.

**Deep Space Nine**  
Hersteller  
**Viacom NewMedia**  
Erscheinung geplant  
**März**

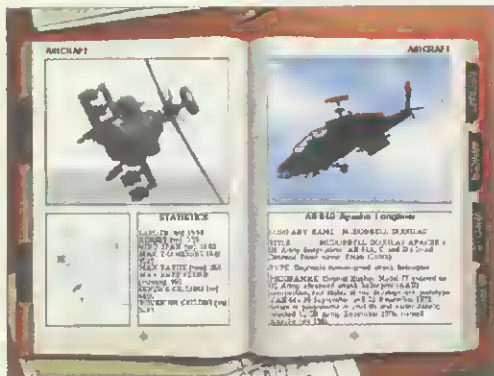
Bilder auf



**JANE'S**

Die Kooperation mit Jane's wird sich nicht auf "Longbow" beschränken: Das nächste gemeinsame Projekt hört auf den Namen "Advanced Tactical Fighter" (ATF) und wird sich mit hochmodernen Jagdjets beschäftigen, von denen die meisten vorerst nur auf den Reißbrettern fliegen.

# AH-64D Longbow



Infos satt im eingebauten Lexikon



Die Landschaften sind komplett mit Texturen überzogen



**AH-64D Longbow**  
 Hersteller  
**Jane's Combat Simulations**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**

**A**ndy Hollis strikes back! Der Kultprogrammierer, der mit "Gunship" die zu ihrer Zeit beste Hubschrauber-Simulation auf die Beine gestellt hatte, wechselte vor kurzem zu Origin, wo er nun als Projektleiter für Flugsimulatoren arbeitet. In seinem neuesten Spiel dreht sich wieder einmal alles um den fliegenden Panzerknacker AH-64D Apache von McDonnell Douglas. Der Clou an der Sache: Origin hat im Juli letzten Jahres zusammen mit **Jane's** - dem führenden Verlag für militärische Publikationen - den Label "Jane's Combat Simulations" gegründet. Hierdurch hat das Team um Hollis Zugriff auf eine der größten Datenbanken in Sachen Militär-Fliegerei. "Longbow" soll in puncto Grafik; Gameplay und Realitätsnähe alles bisher dagewesene weit hinter sich lassen. Die eigentli-

che Campaign wird ca. 40 Missionen umfassen und sich im Baltikum abspielen. Außerdem werden Euch zwölf historische Missionen ins Jahr 1991 entführen, wo Ihr verbürgte Einsätze aus dem Golfkrieg nachfliegen werdet. Habt Ihr sämtliche vorgegebenen Aufträge durchgespielt, sorgt ein eingebauter "Mission-Generator" dafür, daß es Euch hinter dem Steuerknüppel nicht langweilig wird. Die technischen Features lassen dem Simulationsfreund das Wasser im Munde zusammenlaufen: So soll es komplett mit Texturen überzogene Landschaften und Gegner geben, die Avionics des Helikopters werden bis bis aufs i-Tüpfelchen mit der Realität übereinstimmen, und in den Zwischensequenzen dürft Ihr Euch an originalen Army-Aufnahmen des Apache in Action erfreuen.

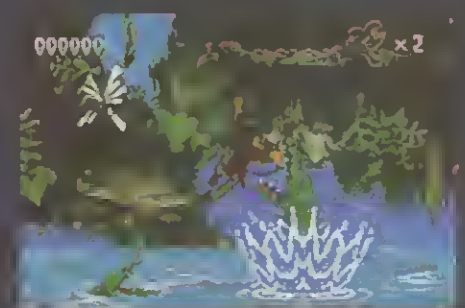
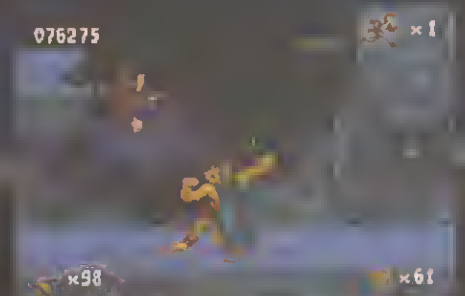
sg



MODE  
THE  
ACTIVISION

ACTIVISION®

„Die schönste Grafik und die spannendsten Levels haben die Pitfall-Neuauflage an die Jump-and-Run-Spitze katapultiert.“ PC PLAYER



Rasante Jagd durch die Welt der Mayas.



**ACTIVISION®**

Plug and Play mit



Plug and

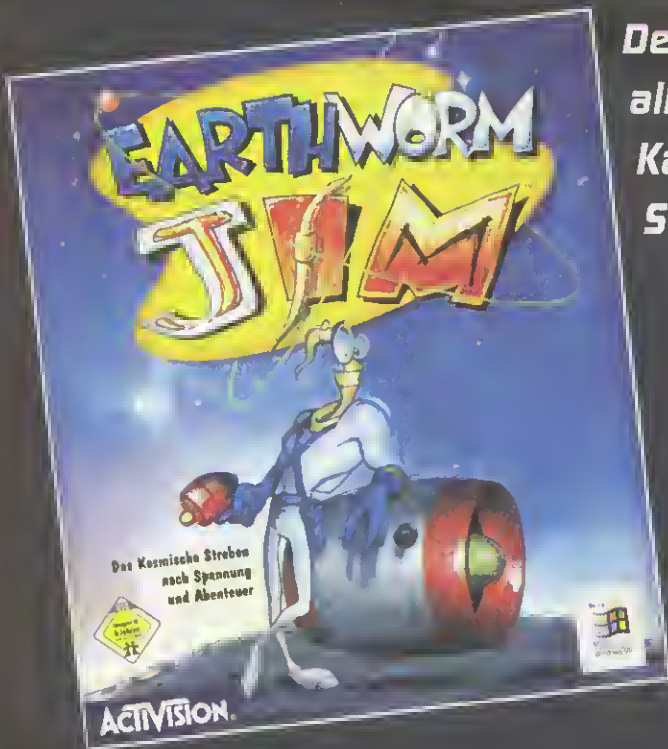
„Das tolle Level-Design, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Level machen das Jump&Run zur zweiten Nr. 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure Pitfall liebte, darf sich auch den Super-Wurm nicht entgehen lassen.“  
PC GAMES



Der ganz alltägliche Kampf eines Super-Wurms.



ACTIVISION®



Play mit



Microsoft  
Windows 95

Plug and Play mit



Microsoft  
Windows 95

# MILITARY TACTICAL ACTION



Inklusive „NETMECH“,  
der brandneuen  
8-Spieler Netzwerk-  
Option.

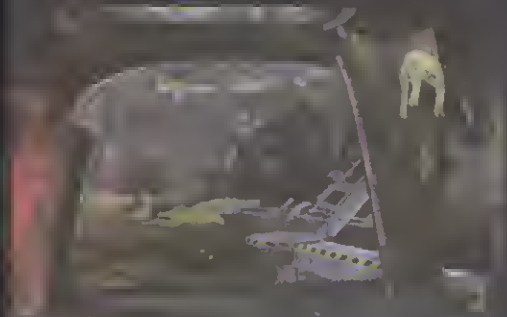
„Mechwarrior 2 ist der beste  
Robo-Simulator, den ich je  
gespielt habe.“  
Knut Goller, POWERPLAY



Plug and Play mit



Plug and P



**ACTIVISION**®

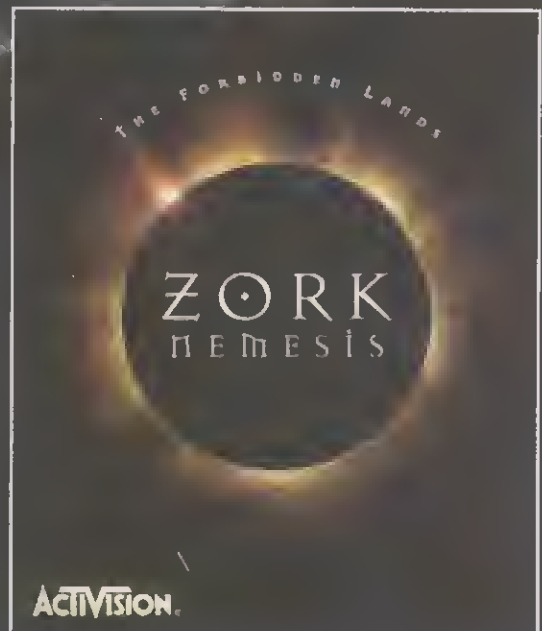
Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
AN DER UNIVERSITÄT WÜRZBURG

**COMING SOON**



*Genialer Spionagethriller –  
haarscharf an der Realität!*



*Lösen Sie das mystische  
Geheimnis der Alchimie  
und befreien Sie Ihre Freunde  
aus den Krallen des Teufels.*

Play mit



Plug and Play mit



# RENEGADE

## Return to Jacob's Star

SSIs SpaceOpera um den Kampf guter Rebellen gegen böse Römer im Weltall geht in die zweite Runde.



**Getroffen: Aktivierte Schutzschilde leuchten hell auf**

**Renegade: Return to Jacob's Star**  
 Hersteller  
**SSI/Mindscape**  
 Erscheinung geplant  
**Anfang März**

Selbst unter erfahrenen Weltraum-Veteranen ist das Renegade-Szenario relativ unbekannt: In den unendlichen Weiten des Alls kämpfen nicht Katzen oder Romulaner gegen die Menschheit, sondern an das alte Rom erinnernde SciFi-Lateiner liegen im Clinch mit den Rebellen der "Renegade"-Bewegung. Das leicht schräg anmutende Universum stammt von der FASA, die vor allem durch die Schöpfung der Battle-Tech-Welt bekannt wurde.

Nachdem erst Mitte letzten Jahres "Renegade – Battle for Jacob's Star" vom Sommerloch geplagte Weltraumkämpfer davon abhielt, am Strand braun zu werden, wird demnächst schon der zweite Teil "Renegade: Return to Jacob's Star" Landeanflug auf unsere Galaxie nehmen. Diesmal müßt Ihr (wie der Name schon andeutet) wieder zu Jacob's Planeten zurückkehren, denn dort warten noch unerledigte Geschäfte auf Euch: Bei der großen Endschlacht aus dem ersten Teil wurden nicht alle Kampfschiffe der bösen Terran Overlord Government (TOG) vernichtet – ein großer Zerstörer entkam im letzten Augenblick. Jetzt seid Ihr dran: Vernichtet die

Reste der TOG, bevor die alten Herrscher wieder eine Machtbasis im Sternensystem aufbauen können. An der Grafikengine hat sich relativ wenig geändert: Nach wie vor fliegt Ihr durch ein SuperVGA-Universum, mit dessen Darstellung auch etwas ältere Rechner keine Probleme haben sollten – SSI hat versprochen, daß der Spielspaß schon ab einem 486/66 beginnen soll. Alle Gegenstände im Kosmos bestehen komplett aus geschalteten Polygonen; im Gegensatz zu "Wing Commander" sind diese allerdings nach wie vor nicht mit Texturen belegt – sollen aber trotzdem sehr beeindruckend aussehen.

Besonderes Highlight des Programms ist die eingebaute Modemoption: Damit könnt Ihr nicht nur im normalen 2-Spieler-Modus gegeneinander antreten, sondern habt gleichzeitig auch die Möglichkeit, mit Eurem Kontrahenten zu sprechen oder – je nachdem – tödliche Beleidigungen in den Hörer zu brüllen. Wohlgermerkt: Auf einer einzigen Telefonleitung, Datenkompression macht's möglich! Außerdem soll es einen Netzwerkmodus mit bis zu acht Spielern und einen komfortablen Missionseditor geben. ste

ABENTEUER TEAM

Marlboro

Jetzt bewerben

01805/1996

MAT 2/96



14 TAGE ABENTEUER PUR

14 Tage Trekking, Rafting und Off-Road fahren.  
Jeder Tag eine neue Herausforderung, 14 Tage Natur,  
Teamgeist. Und Abenteuer pur.

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team '96 • Postfach 2200 • 37568 Einbeck • Mindestalter 18 Jahre • Einsendeschluß 15.5.96

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# FANTASY

SSIs erstes Fantasy-Strategiespiel basiert auf dem Bestseller "Panzer General".



Alles hat seinen Preis: Der Einkaufs- und Upgrade-Bildschirm

Nach dem bahnbrechenden Erfolg des zwar intuitiv erlernbaren, jedoch alle nötige Komplexität bietenden "Panzer General"-Interfaces plant SSI jetzt eine ganze Serie mit dieser bewährten Engine, deren jüngstes Produkt "Fantasy General" das erste Fantasy-Strategiespiel der Firma sein wird.

Um den düsteren Shadowlord und seine mordlusternen Truppen zu besiegen, könnt Ihr einen von vier Helden verkörpern. Ob als Ritter Kalidor, Krieger Marcus, Zauberin Mordra oder Erzmagier Krell – wie im großen Vorbild werdet Ihr Eure Mannen durch eine große Campaign führen können, wobei Eure Truppen mit jeder Schlacht mehr Erfahrungspunkte bekommen. Je nachdem wie gut Ihr Euch geschlagen habt, werdet Ihr mit Gold für Eure strategischen Leistungen belohnt. Dafür könnt Ihr Euch wiederum neue Reiter leisten, alte Recken upgraden oder den verdienten Mammon in die Forschung investieren. Dieses "Erforschen"-Feature ist neu. In der Campaign legt Ihr dabei fest, welche Truppenart vorrangig erforscht werden soll. Eine sich allmählich **aufbauende Grafik** der zu untersuchenden Einheit zeigt Euch an, wie weit der Forschungsstand bereits vorangeschritten ist.

Neben Euren Kerneinheiten, die Ihr durch alle Schauplätze der Campaign mit Euch nehmen

können, gibt es wieder Hilfseinheiten, die Ihr diesmal allerdings nicht einfach zu Beginn der Schlacht vorfindet oder gar einkaufen könnt. Diese Hilfseinheiten verstecken sich jetzt in Tempeln oder Schreinen, die Ihr erst einnehmen müßt, bevor die darin enthaltenen Kämpfer Eurer Armee beitreten. Habt Ihr Glück, bestehen diese Helfer aus Veteranen, die neben einer enormen Kampfkraft auch die Fähigkeit besitzen, die anderen, weniger erfahrenen Soldaten zu motivieren. In den Schreinen findet sich des öfteren auch eine zusätzliche Goldprämie oder ein magischer Gegenstand. Mit den Items können sich die glücklichen Finder entweder bestimmte Vertei-



Im Forschungsbildschirm verteilt Ihr die Gelder auf die Euch wichtigen Einheiten



# SY General

digungs- und Angriffswerte erhöhen oder gar mächtige Zaubersprüche auf den Gegner loslassen. Doch auch als Feldherr lenkt Ihr Eure Getreuen nicht mehr nur über die Hexfelder, sondern könnt jetzt auch aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen. Welche Spells Euch hierbei zur Verfügung stehen, hängt ganz davon ab, welchen der Helden Ihr anfangs gewählt habt. Im Prinzip hleihen die aus "Panzer General" bekannten Truppenteile hestehen, so daß zum Beispiel Artillerie ihr Equivalent in Belagerungsmaschinen findet, während Jagdflugzeuge Greifenjägern oder Drachen entsprechen. Die Zahl der Varianten ist jedoch gestiegen, habt Ihr alles fleißig erforscht, so stehen Euch schließlich über 120 verschiedene Einheiten zur Verfügung. Nehen der Campaign könnt Ihr in der sogenannten Arena Schlachtfelder und -situationen nach Belieben zusammenstellen. Hierbei könnt Ihr

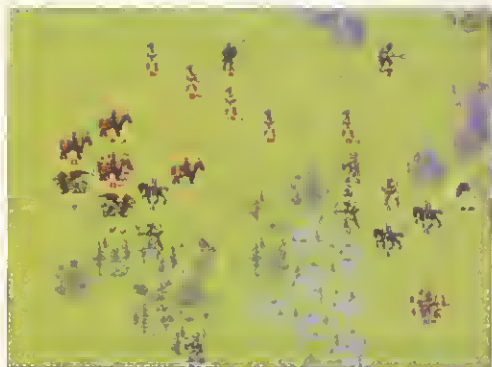
Euch entweder an einem Rechner mit einem Freund direkt messen oder Spielstände nach der "Play-by-mail"-Methode austauschen.

Nach diesem Ausflug in ein Fantasy-Szenario wird die gute, alte Panzer General-Engine nach den Sternen greifen – der nächste Meilenstein der Serie, "Space General", wird Euch dann frühestens Ende des Jahres unendliche Weiten erohern lassen. fh

## PLAY BY MAIL

Diese Bezeichnung wird oft mißverstanden. Hier kann nicht direkt gegeneinander gespielt werden, Ihr schickt Euch lediglich Eure Spielstände per E-Mail zu. Der eine macht seine Züge, speichert ab und schickt den Spielstand wieder zurück. Das geht so hin und her, bis der Sieger feststeht.

	Panzer General	Fantasy General
Hilfseinheiten	können eingekauft werden	kein Einkauf möglich, Hilfseinheiten müssen in den Schreinen erst "entdeckt" werden
Zahlungssystem	Prestigepunkte	Gold
Entwicklung d. Einheiten	historisch akkurat, automatisch im Laufe der Jahre	Gelder müssen anteilig in die Forschung gesteckt werden
Modemplay	Nein	nur "Play-by-mail" in den Arena-Szenarien
Kampfanimationen	zuschaltbar	nur in den Hexfeldern selbst
spielbare Seiten	nur Achsenmächte	die Truppen vier verschiedener Helden



Erbitterter Zweikampf im "Arena-Modus"



Heiße Schlachten im Wüstenszenario



Links:  
Das neue Iconsystem ist bis auf den "Edelstein-Look" stark mit dem des Vorgängers verwandt



Kompakt: Eure Einheiten in der Übersicht

**Fantasy General**  
Hersteller  
**SSI/Mindscape**  
Erscheinung geplant  
**März '96**

Bilder auf



Zak Kingston, Super-Hacker vom Dienst, ist zum zweiten Mal in heißkalter Mission unterwegs.

# CYBE

## The Resur



Zur falschen Zeit am falschen Ort: Zak gibt den Löffel ab

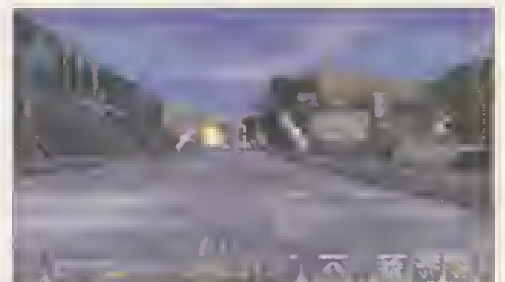


In den Lauflevels folgt Ihr dem kahlgeschorenen Cyberpunk auf Schritt und Tritt

**R**ebel Assault 2 und Konsorten dürfen sich auf eine steife Brise gefaßt machen: Demnächst erscheint das (unvermeidliche) Sequel zu "Cyberia". Die Kombination aus Pyromanen-Action und Adventure-Leichtgewicht ließ letztes Jahr Interplays Kassen kräftig klingeln. Dieses Mal wird allerdings Virgin die finanziellen Früchte des von der Entwicklertruppe Xatrix kreierten Verkaufsschlagers in spe ahernten. Allround-Talent Zak Kingston hatte die von Öko-Katastrophen arg gebeutelte Erde des 21. Jahrhunderts schon einmal vor den gierigen Fingern krimineller Kartelle gerettet. Wie sich jedoch herausstellte, war sein Auftraggeber, der Boß der scheinheiligen FWA (Free World Alliance) keinesfalls ein harmherziger Samariter, sondern selbst in moralisch äußerst bedenkliche Geschäfte verstrickt. Die letzten drei Jahre bat Zak friedlich schlummernd in der Cryo-Tiefkühltruhe zugebracht. Ein Kommando rebellischer Aktivisten, deren Ziel die Zerschlagung der FWA ist, reißt unseren Cyherpunk aus dem Schlaf, um seine Dienste für eine Reihe riskanter Aufträge in Anspruch zu nehmen...

Laufend, fliegend und neuerdings auch fahrend, ballert sich der einsame Streiter unter Zuhilfe-

nahme von Maus oder Joystick durch gerendere Landschaften und Gebäudekomplexe. Wie vom Vorgänger gewohnt, ist der Weg dabei vorbestimmt, nur an Gabelungen entscheidet Ihr eigenmächtig, in welche Richtung es weitergehen



Verkehrsberuhigung: Ein Buggy räumt auf

# RIA 2

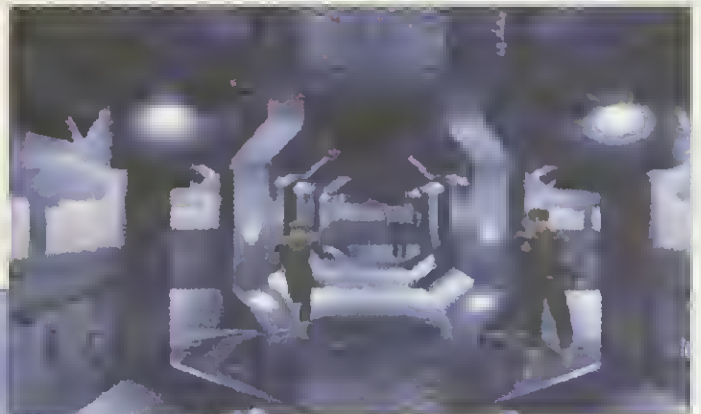
## rection

soll. Die eingeschränkte Bewegungsfreiheit soll durch die eindrucksvolle Silicon-Graphics-Optik kompensiert werden. Wohl aus Mangel an Speicherkapazität (das Spiel kommt mit "nur" zwei CDs aus) verzichtete man aber leider auf einen High Resolution-Modus. Im Adventurepart werdet Ihr auf die althekannten Knobelschlösser und Denksporträtsel treffen, während Ihr tiefer und tiefer in das Territorium der FWA vorstoßt. Große Töne spuckt Drew Markham von Xatrix: "Wer von Cyheria beeindruckt war, dem wird bei Cyberia 2 die Luft wegbleiben. Wir haben eine Menge an der Grafik-Engine verbessert. Zudem gibt es einige neue Elemente im Gameplay, die das Sequel zu einem echten Cyherlebnis machen werden." Was sich an klaren Fakten hinter die-

sen nebulösen Andeutungen verhirgt, hleibt vorerst im Dunkel sibirischer Nacht verborgen, Virgin verspricht zumindest um den Faktor drei gesteigerten Action-Gehalt. Mit einem Test könnt Ihr aller Wahrscheinlichkeit erst in einer der nächsten Ausgaben rechnen, bis dahin wird noch eifrig an Ecken und Kanten gefeilt. *us*



**Keine Chance für Voyeure: Der Gabelstapler hinten im Bild bügelt Euch die Falten aus dem Datenanzug.**



**Links: Beim Blick aus dem Fenster dürfte den Herren in der FWA-Chefetage bange werden**



**Cyberia 2**  
Hersteller  
**Xatrix/Virgin**  
Erscheinung geplant  
**März/April '96**

Demo auf





# TEUFLISCH GUT!

## Fast geschenkt!

**Kyrandia 3**  
dt., CO-ROM \*  
**Creature Shock**  
dt., CO-ROM \*  
**Space Quest 4**  
CO-ROM  
**Kings Quest 6**  
CD-ROM  
**Der Trainer**  
dt., PC Disk  
**Reunion**  
dt., PC Disk

je **19,99**

\* Auslieferung voraus. März '96

Spectrum Holobyte's  
neuester Streich:

## Top Gun Fire At Will

Erleben Sie mit dieser  
High-End-Flugsimulation  
einen interaktiven Filmtrip!  
kompl. dt., CD-ROM  
**99,99**

## Unser Tip des Monats:

## Wing Commander IV

CD-ROM  
**99,99**

Achtung! Action-Fans aufgepaßt!

## Terminator: Future Shock

Bethesda präsentiert  
mit Future Shock ein  
abwechslungsreiches  
3D-Action Game mit  
Oauermotivation.

CO-ROM  
**79,99**

## Cyberia II

Der zweite Teil des  
Interaktiven Weltraum-  
Action-Abenteuers  
verspricht noch  
mehr Spannung!

CO-ROM  
**89,99**

## Kaum zu glauben!

Zwei Klassiker, welche in  
keiner Sammlung fehlen sollten,  
zum Preis von einem!

## 7th Guest und Dune 1

komplett auf CD-ROM!

**19,99**

## Desert Strike und Jungle Strike

komplett auf einer CO-ROM

**19,99**

## Across the Rhine

kompl. dt., CD-ROM

**59,99**

## Formula 1 Grand Prix 2

Der Nachfolger einer der besten  
Rennsimulationen aller Zeiten!

CO-ROM **99,99**

## Shannara

kompl. dt., CD-ROM

**79,99**

## And the winner is...

Nach endlosen Beratungssitzungen mit  
meinem Namens-Wettbewerbs-Team habe ich  
mich bei den vielen tollen und teilweise recht  
ausgefallenen Vorschlägen letztlich schweren  
Herzens für folgenden Namen entschieden:

## Anton - der Preisteufel -

Da dieser Name mehrfach vorgeschlagen  
wurde, habe ich die Gewinner mittlerweile  
selbst benachrichtigt. Selbstverständlich  
danke ich euch allen anderen, die an meinem  
Nemens-Wettbewerb so eifrig teilgenommen  
haben. Die versprochenen Präsente für alle  
Teilnehmer habe ich zwischenzeitlich auf den  
Weg gebracht. Die einige Vorschläge aber so  
kreativ und ausgefallen waren, habe ich mich  
entschieden, diese noch mit einem gesonder-  
ten Trostpreis zu prämiieren. Viel Spaß damit!

**Kreditkarten ...**  
der einfachste und bequemste Weg  
für Ihre Versandbestellungen.  
Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-  
datum durchgeben und Ihre Bestellung  
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen  
verbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten, Nachnahme, 8,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr - Kreditkarte, 9,99 DM  
Vorkasse: 6,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

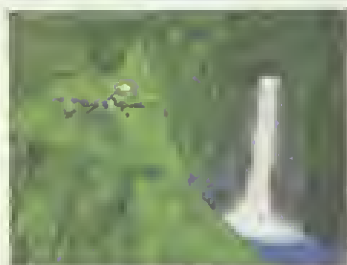


# Silent THUNDER: The Revenge

Die Fairchild Republic A-10 Thunderbolt 2 ist der Vorzeige-Gunner der US Air Force. Dieses fliegende Warzenschwein (Spitzname: Warthog) hat nicht nur ein ungewöhnliches Design, sondern auch ungewöhnliche Fähigkeiten. So verschießt die **A-10** zum Beispiel 30mm-Urangelgeschosse in atemberaubender Geschwindigkeit, die jeden Panzerfahrer vor Angst erblassen lassen. Der Pilot sitzt in einer Titan-Wanne, die ihn schier unverwundbar gegenüber Bodenfeuer macht, und die A-10 kann sogar mit einer abgetrennten Tragfläche sicher nach Hause fliegen. Kurzum: Das Warzenschwein ist die beste Waffe gegen Panzer und alle anderen Bodenziele. Sierras Simulationsprofis von Dynamix haben die A-10 zum zweiten mal aus dem Hangar

geholt und eine Simulation um den Flieger gestrickt, die technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen soll. Als Einsatzorte gibt es natürlich die klassischen Krisengebiete: In Kolumbien geht's gegen Drogenbarone, im Nahen Osten gegen machtsüchtige Diktatoren, in Korea gegen fanatische Piraten.... Besonders intensiv wurde an einer neuen Steuerung gearbeitet, die es den Einsteigern ermöglichen soll, die A-10 mit nur einer Hand voll Tasten zu fliegen, während Veteranen auf voll reale Steuerelemente zurückgreifen können. Natürlich versteht es sich von selbst, daß "Silent Thunder: The Revenge" hochauflösende Vektorgrafik mit realistischen Textures bietet, was besonders bei einer A-10-Simulation zum Augenschmaus werden könnte, da der Flieger fast immer in direkter Bodennähe operiert und durch Schluchten, Täler und sogar über brennende Ölteppiche auf dem Meer fliegt. Durch neue Technologien sollen zudem Explosionen und andere "Pyrotechnica" in echtem 3D erstrahlen.

"Silent Thunder: The Revenge" wird wahrscheinlich nur für Windows 95 erscheinen. *kn*



Als Tiefflieger haben A-10-Piloten ein Auge für die die geballte Schönheit der Natur


**A/OA-10A  
THUNDERBOLT 2**

Technische Daten:  
 Länge: 16,26 m  
 Höhe: 4,47 m  
 Spannweite: 17,53 m  
 Masse:  
 Leer: 11 t  
 Maximale Startmasse: 22 t  
 Triebwerke:  
 Zwei 40 kN General Electric TF34-GE-100 Turbinen  
 Geschwindigkeit:  
 Höchstgeschwindigkeit:  
 706 km/h  
 Max. Steigrate:  
 1800 m/min  
 Bewaffnung:  
 Eine GAU-8/A 30mm-Kanone (feuert Uran-Mantel-Geschoße mit 2100 oder 4200 Schuß pro Minute)  
 7.600 kg Tragfähigkeit für Mavericks, Bomben, etc.



Pyrotechnische Effekte erleben in "Silent Thunder" einen zweiten Frühling. Ein neues Grafiksystem bringt diese in echtem 3D auf den Screen.

**Silent Thunder: The Revenge**  
 Hersteller  
**Sierra/Dynamix**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**

Bilder auf 

DAS PREISGEKRÖNTE ORIGINAL TIE FIGHTER  
GEWANN ZAHLREICHE AUSZEICHNUNGEN  
UND AUCH DAS LOB DER SPIELER UND KRITIKER:



**KOMPLETT  
DEUTSCH**

**ABER DAS HAT UNS NOCH NICHT GEREICHT!**

STAR  
**TIE  
FIGHTER**  
WARS.

CD-ROM EDITION



Power Play 2/98, 88%  
Power-Play Volltreffer



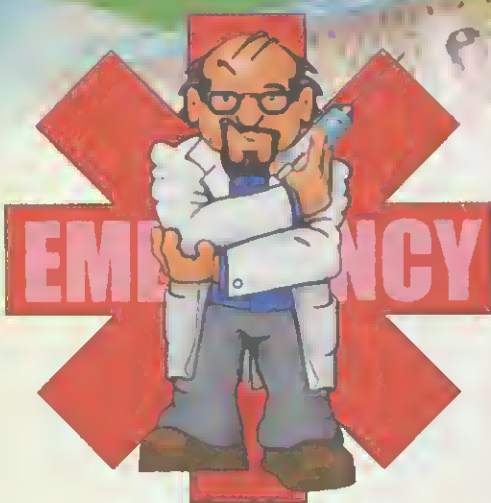
PC Power 1/98, 90%  
Power-Platin Award

COMPACT  
**disc PC**  
CD-ROM

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

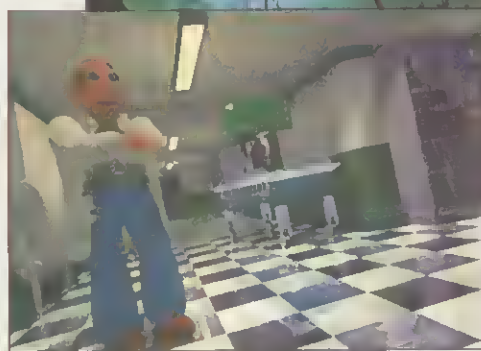


# THEME HOSPITAL



Skalpelli, Tupfer, Sterbeurkunde – Der zweite Teil von Bullfrogs “Designer Series” nimmt den Krankenhausalltag auf die Schippe.

Rechts: Ihr könnt den Tagesablauf Eures Personals am Bildschirm mitverfolgen



Das Team: (v.l.n.r.) Jo Rider (Grafiker), Gary Carr (Chefgrafiker), Mark Webley (Produzent/Projektleiter), Matt Sullivan (Programmierer)

Mit “Theme Park” ist Bullfrog vor anderthalb Jahren gewissermaßen der doppelte Looping im Genre des Wirtschaftsspiels gelungen. Die Simulation der wirtschaftlichen Zusammenhänge eines Vergnügungsparks war dermaßen realistisch, daß sie in der Folge sogar zu Lehrzwecken an Universitäten eingesetzt wurde. Können sich auch angehende Quacksalber am Nachfolger ein Beispiel nehmen? Wohl eher nicht, denn die Patienten, die Eure Privatklinik aufsuchen, leiden nur in Ausnahmefällen an alltäglichen Erkrankungen (Beinbrüche etc.), weit häufiger sind skurrile Fantasiegebreden. Den “Theme Hospital”-Arzt kann weder eine Modemanie (der Patient neigt zu geschmacklichen Verirrungen wie Schlaghosen





*Meine* GROSSE

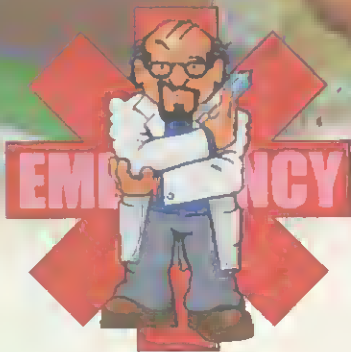
# CAMPARI



*SSION.*

**CAMPARI**<sup>®</sup>

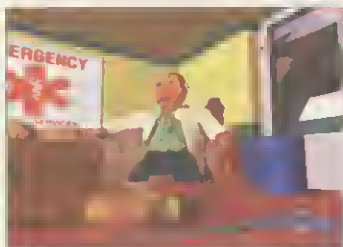
WAS SONST



und meterbreiten Krawatten), noch ein ausgeprägter Ganzkörperhaarwuchs, geschweige denn das "Luftballon-Kopf"-Syndrom schrecken. Letzteres erfordert eine besonders ausgeklügelte **Behandlungsmethode:** Die exorbitante Rübe des Patienten wird vermessen, dann mittels speziell entwickelter OP-Stricknadel entlüftet und schließlich per oral eingeführtem Kompressor auf normale Größe aufgepumpt.

Eure Rolle in diesem Echtzeit-Spektakel beschränkt sich auf das Management der Klinik. Ihr beginnt als Leiter eines kleinen Provinzspitals. Die Grundmauern stehen bereits, die gesamte Gestaltung der Innenarchitektur bleibt Euch überlassen. Ein Empfangsbereich, diverse Behandlungs- und Diagnoseräume und natürlich die Krankenzimmer wollen untergebracht werden. Jetzt noch Mobiliar und Apparaturen eingekauft und plaziert, schon ist Eure Anstalt für die Herausforderungen eines Wallfahrtsortes der Kranken aus Nah und Fern gewappnet. Auch wenn es primär darum geht, der Kundschaft das


Geld aus den Taschen zu ziehen, solltet Ihr darauf achten, nicht am falschen Ende zu sparen: Wer statt hochbezahlter medizinischer Koryphäen nur stümperhafte Kurpfuscher anstellt, um hinterher mit katastrophalen Kunstfehlern Schlagzeilen zu machen, wird schnell vor leeren Warteräumen stehen. Eifriges Forschen an unbekannt Krankheiten bringt hingegen neben gesteigerter Reputation auch reichlich bare Münze für vermarktete Therapien und Instrumente ein. Erweist Ihr Euch als fähig, winkt als Belohnung die Versetzung an ein größeres Institut. Was die "Designer Series" von konventionellen Business-Simulationen unterscheidet, ist die penible Detailgenauigkeit, mit der das Leben der Mini-Persönlichkeiten am Bildschirm dargestellt wird. Kleines Beispiel: Ein Patient ist durstig und begibt sich zu einem der von Euch aufgestellten Getränkeautomaten. Ihr könnt Ihm dabei zusehen, wie er Geld in den Münzschlitz wirft, sich dann beugt, das Gesöff in die Hand nimmt und gierig trinkt. Für den Spielverlauf ist diese Animation völlig überflüssig, aber Bullfrog wäre nicht Bullfrog, wenn nicht jede Nichtigkeit mit fanatischer Präzision ausgefeilt würde. 1000 verschiedene Charaktere werden sowohl untereinander als auch mit ihrer hochauflösenden Umgebung sinnvoll interagieren. Schon das Zusehen macht einen Mordsspaß. Das fertige Spiel wird Euch durch vier Epochen der Heilkunst führen. Bisher ist davon noch nicht viel zu sehen, aber die Zeit bis zum Erscheinungstermin werden die Ochsenfrösche mit Sicherheit nicht ungenutzt verstreichen lassen.



**Oben:** Die blaumarkierte Zone wird einmal ein neues Labor



**Theme Hospital**  
Hersteller  
**Bullfrog**  
Erscheinung geplant  
**Juni '96**

Bilder auf 

Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



# Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!  
Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/  
Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63  
01109 Friedrich · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10  
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

## CD-ROM CD-ROM CD-ROM

7th Guest + Dune 1	DA	19,99	Imperium Romanum	DV	79,99	Space Marines	DV	74,99
11th Hour	DV	84,99	Inca 1	DV	19,99	Space Quest 4	DA	19,99
3 D Lernmüge	DA	84,99	Jagged Alliance	DV	89,99	Star Gate	DV	x44,99
3 D Pinball	DA	64,99	Johany Bazookaton	DA	x67,99	Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
5th Muskatier	DV	67,99	Jurassic Park	DV	19,99	Star Trek 2	DV	x24,99
Aces over Europe	DV	19,99	Kings Quest 7	DV	79,99	Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Across the Rhine	DV	54,99	Kyrandia 3	DV	x19,99	Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Albion	DV	74,99	Lands of Lore 1	DV	34,99	Steel Panther	DV	69,99
Alien Odyssey	DA	67,99	Lost Eden	DV	74,99	Stonekeep	DA	84,99
Aliens	DA	69,99	Lost in Time	DV	19,99	Stonekeep	DV	x84,99
Anvil of Dawn	EV	67,99	Mad TV 2	DV	74,99	Strike Com.+alle Data's	DA	34,99
Apache Longbow	DV	74,99	Made in Germany Compi- lation enthält:	DV	59,99	Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Ascendancy	DV	79,99	o Anstoss			Syndicate 1 +Data	DV	34,99
Assault Rigs	DA	x67,99	o Battle Isle 2			System Shock	DV	34,99
Battle Isle 3	DV	77,99	o Das schw. Auge 2			Teamchef	DV	x84,99
Battle Race	DA	x77,99	Mage Carpet 2	DV	79,99	Teminator FutureShock	DV	74,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Mechwarrior 2	DV	74,99	TFX	DV	29,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,99	Mechwar. 2 Data	DA	39,99	TFX 2000 Euroflight.	DV	79,99
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99	Metal Lords	DV	79,99	The Dig	DA	67,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	Micromasch. 2 Edition	DV	47,99	The Dig	DV	i.V.
Bleifuß	DV	54,99	Mission Critical	DA	74,99	Theme Park + Transport - Tycoon	DV	54,99
Blinddead 13	DV	64,99	Monopoly	DV	59,99	This means War	DV	84,99
Bureau 13	DV	19,99	Myst / voll deutsch	DV	64,99	Thunderhawk 2	DV	74,99
Caesar 2	DV	74,99	NASCAR Racing	DA	x24,99	Thunderscape	DV	69,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	Nascar Track Pack	DA	39,99	Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Championship Pool	DA	29,99	NBA Jam Toumém.	DA	84,99	Tilt	DV	54,99
Chewy ESC von F5	DV	67,99	NBA Live 96	DA	x79,99	Time Gate	DV	77,99
Civilization	DV	34,99	Need for Speed	DV	79,99	Torin's Passage	DV	79,99
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99	NHL Hockey 96	DV	79,99	Tranap. Tycoon del.	DV	84,99
Command & Conquer	DV	84,99	Panzer general 2	DA	69,99	Trivial Pursuit	DV	74,99
Command & Conq. Data	DV	29,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Conqueror AD 1086	DV	74,99	Phantasmagoria	DV	79,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Creature Shock	DV	x19,99	Pinball Illusions	DA	59,99	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Cronomaster	DA	x74,99	Pinball Wizard 2000	DA	69,99	Vollgas	DV	79,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	Pitfall	DA	74,99	Warcraft 2	DV	74,99
Cyberia 2	DV	x74,99	Pole Position 3,5"	DV	79,99	Warhammer/Dark Crus.	DV	69,99
Cybermage	DV	79,99	Police Quest -SWAT	DA	69,99	Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Daggerfall	DA	x79,99	Police Quest -SWAT	DV	x79,99	Westwood Compilation	DV	74,99
Darker	DA	x74,99	Privateer + Data	DA	34,99	Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	Pro Pinball-The Web	DA	49,99	Wing Com.2+Data	DA	34,99
Dawn Patrol	DV	24,99	Psycho Detective	DA	x74,99	Wing Commander 4	DV	99,99
Day of Tentacle	DV	34,99	Psycho Pinball	DV	69,99	Wipeout	DA	84,99
Death Gate	DA	x74,99	Quest for Fame	EV	87,99	Woodruff / Goblins 4	DV	74,99
Der Druidenritzel	DV	64,99	RAN Soccer	DV	74,99	Worms	DV	64,99
Der Planer 2	DV	74,99	RAN Trainer 2	DV	69,99	WWF 2 Wrestlern.	DA	84,99
Der Seelensturm	DV	67,99	Raven Project	DV	57,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
Destruction Derby	DA	84,99	Raymann	DA	69,99	" Z "	DV	x69,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99	Rebel Assault	DV	34,99	Zone Riders	DA	67,99
Die Siedler 2	DV	x77,99	Rebel Assault 2	DA	69,99			
Dune 2	DV	29,99	Red Ghost	DV	x79,99			
Dungeon Keeper	DV	x84,99	Return to Zork	DV	29,99			
Dungeon Master 2	DV	79,99	Riddle of Master LU	DV	x84,99			
Earth Worm Jim	DV	64,99	Ridge Racer	DV	x54,99			
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99	Ripper	DV	x77,99			
Extreme Pinball	DA	54,99	Rise o. t. Robots 2	DV	i.V			
FIFA Soccer 96	DV	79,99	Rivers of Dawn	DV	x67,99			
Fighter Duell	DA	67,99	Schleichfahrt	DV	x77,99			
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99	Sea Legends	DV	74,99			
Flugsimulator 5.1	DV	109,99	Sens.World o.Soccer	DV	74,99			
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99	Shannara	DV	74,99			
Form.Due Gr.Prix 2	DV	x97,99	Shellshock	DV	x74,99			
Frankenstein T.I.E.o.t.M.	DV	84,99	Shivers	DA	74,99			
Fritz 4 Schach	DV	124,99	Silent Hunter	DV	x74,99			
FX - Fighter	DA	74,99	Sim City 2000 Compil.	DV	89,99			
Gabriel Knight 2	DA	74,99	Sim City Enhanced	DV	24,99			
Gabriel Knight 2	DV	x79,99	Sim Isle	DV	79,99			
Gene Wars	DV	x79,99	Sim Tower	DV	74,99			
Goblins Teil 1+2	DV	19,99	Sim Town	DV	64,99			
Grand Prix Manager	DV	84,99	Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99			
Hell	DV	24,99	Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99			
Heroes of Might&Mag.	DV	74,99	Soccer Kid	DV	19,99			
History Line 14 -18	DV	29,99						
Hugo 3	DV	64,99						
Indy Car Racing	DA	19,99						
Indy Car Racing 2	DV	74,99						

**Wing Commander 4**  
deutsche Version  
99,99

**Gabriel - Knight 2**  
deutsche Anleitung.  
74,99

**Die Fugger 2**  
deutsche Version  
74,99

**Command & Conquer Data "Ausnahmestand"**  
deutsche Version  
29,99

**Terminator Future - Shock**  
deutsche Version  
74,99

**Raymann**  
deutsche Anleitung.  
69,99

**Shannara**  
deutsche Version  
x74,99

ZUBEHÖR	Probleme ??
Logi Wings.extrem	89,99
Microsoft Sidewinder	89,99
Gravis Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Eliminator Card	39,99
Gravis Firebird	119,99
Gravis Phönix	179,99
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	149,99
Joystick Flight Pro	239,99
Joystick F 16	269,99
Mark II Wappon Contr. Sys	199,99
Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	239,99
Paddles für Flugsimul.	219,99

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HDLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Problem Sie es doch einfach mal aus.

**Hotline 0281-9529813**  
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

**Händleranfragen erwünscht**

**Versandbedingungen:**  
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch  
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung  
x= Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Ladenpreise variieren.

# SYNDICA

**Rechts:**  
Ein Bild aus dem furiosen Intro

**Unten:**  
Die Spinnenroboter dienen als besonders wendige und geländegängige Panzer



Der zweite Teil des Erfolgsprogrammes läßt Euch auf mehreren Seiten kämpfen.



Kult gestaltet sich die Organisation streng hierarchisch, Befehle werden direkt vom Oberkommando, das auf den ominösen Namen "Nine" hört, entgegengenommen. Schließt Ihr Euch im Spiel dieser Gruppierung an, verkörpert Ihr einen direkten Befehlsempfänger der "Nine", der sich durch Missionen wie Geldbeschaffungsaufträge, Rekrutierungen bei der Bevölkerung und Ausschaltung der Konkurrenz die Gunst seiner Vorgesetzten erbeischen muß. Die Konkurrenz – das sind zum einen die Agenten des Syndikats und die Gesetzlosen, abgerissene Motorradgangs, die die Schwäche des Syndikats ausgenutzt und sich ein neues kriminelles Netzwerk geschaffen



Einige Zivilisten werden zur Zusammenarbeit überredet

Zum Ende von "Syndicate", das etliche Monate in den Bestsellerlisten und Hitparaden ganz vorne mitmischte, hatte Eure Corporation die gesamte Erde unter ihre Kontrolle gebracht. Nun, hundert Jahre später, sieht sich die düstere Zukunftswelt mit neuen Problemen konfrontiert, die Corporation hat erheblich an Boden verloren und muß ganze Gefolgschaften von einst mittels Chipimplantaten ruhiggestellten Bürgern an einen geheimnisvollen religiösen Kult abgeben. Wie konnte es zu diesen Veränderungen im Machtgefüge kommen? Als das Syndikat in Islands.Hauptstadt Reykjavik von Aliens zurückgelassene Artefakte entdeckt, wird ein Sonderkommando, die "Otherworld Research Group", zusammengestellt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dieses ORG-Kommando hat beim Erforschen der Artefakte Erlebnisse der Erleuchtung, was es dazu veranlaßt, eine religiöse Splittergruppe des Syndikats zu bilden. Im Untergrund setzen sie ihre Forschungen fort, durch die Verheißungen des "Godex" – Aliendaten, die Informationen über faszinierende Technologien preisgeben – in eine Art religiösen Wahn versetzt. Sie wollen die Herrschaft des Syndikates stürzen, Schluß mit der Kontrolle durch eingepflanzte Chips machen und ihre Religion verbreiten. Auch bei diesem



An den Explosionen erkennt Ihr die Verwandtschaft zur Magic-Carpet-Engine



# TE WARS

haben. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr entscheiden, auf welche Seite Ihr Euch schlagt, gewissermaßen bietet Euch "Syndicate Wars" auf diese Weise mehrere Spiele in einem. Ob Eure Entscheidung die richtige war, läßt sich zunächst nicht ausmachen, ein eindeutiges Gut und Böse gibt es nicht, zudem können die Dinge im Laufe des Spiels eine sehr überraschende Wende nehmen. Wollt Ihr Eurem alten Eid treu bleiben, kämpft Ihr weiterhin für die Corporation. In dieser Rolle seht Ihr Euch schon sehr bald mit dem aggressiven Vorgehen des Church-Kultes konfrontiert, der durch das Aussetzen eines Virus die Wirksamkeit der Chip-Implantate nichtig macht. Durch Verhöre lernt Ihr nach und nach die durch die Cburch ausgehende Bedrohung einschätzen. Auf diesem Spielweg führt Euch Euer verzweifelter Kampf sogar bis auf den Mond. Nur wenn Ihr das Spiel bereits als Church- oder Syndikat-Mitglied durchgespielt habt, eröffnet sich die Möglichkeit, als Anführer

einer Neo-Punk-Bikergang die Fäden im Untergrund zu ziehen. Auch technisch haben sich bei Bullfrog neue Möglichkeiten aufgetan. Ihr agiert in einer um 360 Grad drehbaren Umgebung mit **Light-Sourcing**. Ihr werdet Eure Agenten, Sektierer und Bandenmitglieder in an den Gebäuden angebrachten Spiegeln und Schaufenstern betrachten können, die sich natürlich wie alles in den 30 Städten nachhaltig "deformieren" lassen. Die Missionen werden sich komplexer gestalten, so daß es auch schon mal notwendig werden wird, zwei oder gar drei Orte aufzusuchen, bevor der Auftrag erledigt ist. Nur teilweise erfüllte Missionen werden eine Umstrukturierung der nachfolgenden Aufgaben zur Folge haben. Waffen wird es diesmal 24 verschiedene geben, darunter so fiese Dinge wie Rasiermesserscharfer Stolperdraht, Napalm-Minen, Gas, das zu Amokanfällen führt, plazierbare Selbstschußanlagen und eine Waffe, die Energie aus der Umgebung bezieht (Ihr seht die Lichter der Stadt kurzfristig dunkler werden) und dann auf Feinde abgibt. fh



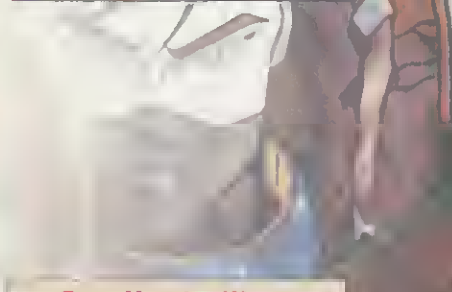
**Das Team v.l.n.r.:** Ian Shaw (Progr.), Sean Masterson (Level), Russel Shaw (Musik), Mike Diskett (Hptprogr.), Peter Molyneux (Producer), Mike Man (Grafiken)



**Oben:** Eine der 30 düsteren Städte in SuperVGA



**Rechts:** Drei unserer Agenten setzen sich gegen die feindliche Übermacht zur Wehr



**Syndicate Wars**  
 Hersteller **Bullfrog**  
 Erscheinung geplant **2. Quartal '96**  
**Bilder auf CD**

	<b>Syndicate</b>	<b>Syndicate Wars</b>
Perspektive	isometrisch, fest	isometrisch, um 360 Grad drehbar
Ihr steuert	1-4 Cyborgs	vorauss. einen Anführer
Gegner	verschiedene, jedoch gleich strukturierte Syndikate	drei grundlegend verschiedene Parteien
Netzwerk, Modem, Nullmodem	Nein	Ja
Auflösung	Super-EGA	SuperVGA, VGA





# EARTHWORM JIM 1+2

## The Whole Can 'O Worms



Jim hat keinen Führerschein für Versehrten-Fahrstühle und Omi weist ihn darauf hin

**D**as kann ja heiter werden: Gerade hat Erdwurm Johannes unter Windows 95 aufgeräumt, da gräbt sich auch schon der zweite Teil an die Oberfläche. In Zusammenarbeit mit Spielzeugriese Playmates hat das deutsche Softwarehaus Rainhow Arts den Wurm an den Haken genommen und den bereits auf Videospielekonsolen erschienenen zweiten Teil nun für DOS umgesetzt.

Wieder hüpfet Ihr als Wurm Jim im Kampfanzug durch die Level, wieder wurde Eure Angebetete "Prinzessin Wie-war-noch-der-Name?" gekidnappt und muß immer noch aus den Krallen der diebischen Psy-Crow befreit werden. Ihr müßt verhindern, daß das Liebespaar in Lost Vegas ankommt und sich dort vermählt. Durch mehr als 20 Level jagt Ihr Psy-Crows Schergen, die in "Earthworm Jim 2" wesentlich dickere Geschütze auffahren. So schießt man mit Schrotflinten auf Euch, **Omas prügeln** mit Regenschirmen auf Jim ein und **elektrische Stühle** tun ebenfalls Ihr bestes, um Jim in die ewigen Wurmgründe

zu schicken. Doch, dank der Technik besitzt Euer Kampfanzug neue Kräfte und auf dem steinigen Weg zum Ziel gibt's tonnenweise neue Extrawaffen wie riesengroße Smart-Bomb-Geschütze, Triple-Guns und zielsuchende Mini-Missiles. Und wenn man mehr Waffen besitzt, darf man sich netterweise in "Earthworm Jim 2" endlich die Waffe aussuchen, die zur Situation paßt. Neu an Jims Anzug ist der Snott-Mode. Drückt Ihr während eines Sprungs nochmals auf den Sprungknopf, fährt der Anzug eine Schleimlawine aus, die Euch an einigen Decken kleben läßt. Dieser Snott ist vergleichbar mit dem "Jimschwingt-sich-mit-sich-selbst-von-Haken-zu-Haken" aus Teil 1. Natürlich ist dieser Modus auch im zweiten Teil integriert.

Überdies werden die beiden CDs noch jede Menge feine Zutaten offenbaren. So ist das komplette "Earthworm Jim 1" integriert, eine Fülle von Audio-Tracks (Hintergrundmusik im Spiel) sowie Ausschnitte aus der "Earthworm Jim"-Comic-TV-Serie. kn



Deftig: Psy-Crows Untergebene verteilen Ohrfeigen

**Earthworm Jim 2**  
 Hersteller  
**Rainbow Arts/Playmates**  
 Erscheinung geplant  
**März '96**

# RUF DER WILDNIS!



**“DANK EINES  
GRÖßZÜGIGEN  
INVENTARS MEHR  
TIEFE ALS  
DER FILM”**

PC PLAYER



Die Suche nach der verlorenen Stadt Zinj  
bringt Sie in die Tiefe des Dschungels.  
Geheimnisvolle Puzzle-Rätsel vor Ihnen,  
eine Horde mutierter Affen hinter Ihnen.



Bis an die Zähne mit High-Tech bewaffnet  
und mit einem Partner zur Seite,  
haben Sie eine Chance durchzukommen.  
Aber nur eine ganz kleine...



- Sensationelle Render-Grafiken
- Dichte, atmosphärische Storyline
- Supergute Full-Motion-Sequenzen
- High-Tech-Grafik und -Sound auf neuestem Stand

# CONGO

THE MOVIE™

## DESCENT INTO ZINJ

ERST DER BESTSELLER, DANN DER KINOHIT - JETZT DAS GAMEPLAY!



Erhältlich auf PC CD-ROM - überall dort, wo  
Unterhaltungssoftware verkauft wird.

© 1995 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Congo: The Movie und alle damit verbundenen Eigentumsrechte sind Handelsmarken von Paramount Pictures.

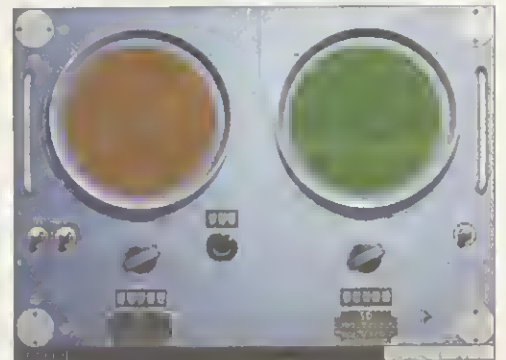
**VIACOM**  
newmedia™  
DISTRIBUTED BY CIC

# Silent HUN



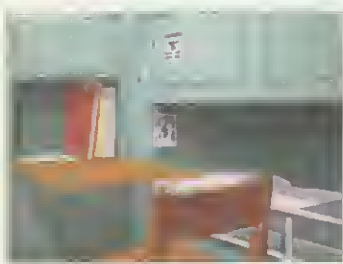
Für Kapitäne mit schlechten Augen bietet das Periskop in "Silent Hunter" bis zu acht Vergrößerungsstufen

Wenn die Deutschen von U-Booten reden, denken sie meistens automatisch an die wenig ruhmreichen Tonnagevernichtungsorgien, die die Kriegsmarine im Namen der Nazis im Nordatlantik veranstaltete. Spätestens seit Wolfgang Petersens Blockbuster "Das Boot" dürfte auch dem Letzten klar geworden sein, daß der Beruf des "Grauen Wolfes" nun wirklich nichts romantisches oder gar heroisches hatte. Jedoch nicht nur die Deutschen setzten Unterseeboote als Kriegswaffe ein – obwohl sie die mit Abstand größte Flotte der schwimmenden Säрге unterhielten - auch die Amerikaner gingen im Pazifik auf Tonnagejagd. Nachdem Dynamix mit "Aces of the Deep" die deutsche Seite bereits abgehandelt hat, versetzt Euch SSI nun bald in die Rolle eines amerikanischen Kaleun. Im Gegensatz zu "Aces" präsentiert sich das SSI-Produkt komplett in feinstem SVGA: Von den Instrumenten bis hin zu den Schiffen übersahen die Grafiker nicht das kleinste Detail, selbst die japanische Flagge flattert deutlich erkennbar an den Masten Eurer Gegner. Der erste Eindruck des stillen Jägers ließ mich zunächst daran zweifeln, daß das Spiel nicht von Dynamix stammt: Sämtliche Menüs und Anzeigen erinnern verteuft an das Design der Aces-Serie. Selbst die Icons könnten direkt



Radar und Sonar halten Euch über Feindkontakte auf dem laufenden (oben)

vom Konkurrenzprodukt stammen; aber lieber ein perfektes System gut kopieren, als auf Biegen und Brechen etwas Neues auf die Beine stellen wollen. Selbstverständlich findet sich auch eine Mediagallerie auf der CD, in der unter anderem der U.S. U-Boot Kapitän Bud Gruner aus dem Nähkästchen plaudert und dem Spieler den einen oder anderen Hinweis auf den Umgang mit den Booten gibt. Neben der ohligatorischen Karriere könnt Ihr natürlich auch einzelne Missionen nach Lust und Laune durchspielen oder aher Euch an historischen Missionen versuchen. In einem (nun wirklich

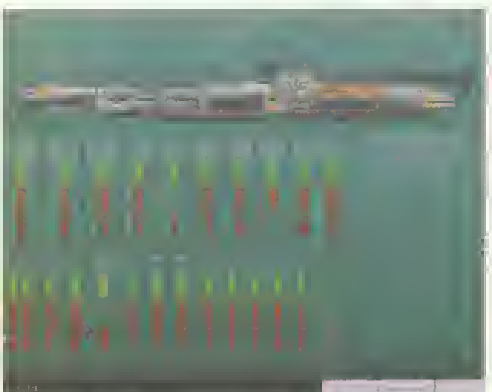


Kenne Deinen Feind: Im Identifikationsbuch sind sämtliche Fahrzeuge der Japener samt technischer Daten aufgeführt (oben)



# TER

sehr dynamixmäßigen) Realismusmentü paßt Ihr die Simulation Euren Fähigkeiten an, wobei sich der gewählte Schwierigkeitsgrad natürlich später auf Punkte und Beförderungen auswirkt. "Silent Hunter" wird Ende März erhältlich sein, und auch wenn das Szenario vielleicht nicht ganz so interessant erscheint, könnte es die "Asse der Tiefe" vom Thron stoßen, Grafik, Sound (inklusive Kommentare Eurer Mannschaft) und Simulationstiefe sind wirklich vom Allerfeinsten. Patriotische U-Boot-Fahrer seien übrigens beruhigt, denn SSI plant noch für dieses Jahr eine Version, die komplett im Atlantik spielen wird, womit Ihr wieder einmal in die Rolle des bösen Deutschen schlüpfen könnt. *sg*



**Total Destruction:** Anhand dieeee Screene informiert Ihr Euch über eventuelle Schäden an den einzelnen Systemen



In der Kommandozentrale habt Ihr Zugang zu allen Instrumenten Eures Bootes (links)



**Silent Hunter**  
 Hersteller  
**SSI**  
 Erscheinung geplant  
**Ende März '96**  
**Demo auf**



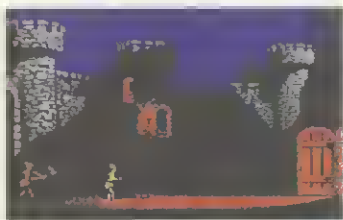
Im "Easy"-Modus berechnet der Computer sämtliche Torpedodaten für Euch, echte Seebären machen das natürlich selber

# Wie PHOENIX

Long time no see:  
Die Renaissance  
der Homecomputer  
auf dem PC –  
Das Zauberwort  
heißt Emulation.



Bäumchen wechsel  
Dich: Drei 64er-  
Gehäuseformen .



Dsmals grfsich grsndios:  
"Defender of the Crown"

## SITES

Obwohl die Urheberrechte für professionelle C64-Spiele offiziell immer noch bestehen, wird das Kopieren hierzulande nicht strafrechtlich verfolgt, solange niemand auf die Idee kommt, daraus Kapital zu schlagen. Falls Ihr an betagten Klassikern im für Emulatoren verdaulichen Format interessiert seid, solltet Ihr mal im Internet auf folgenden Servern herumstöbern:

[rush.uwaterloo.ca](http://rush.uwaterloo.ca)  
[arnold.hiof.no](http://arnold.hiof.no)  
[islandia.is/wooster/pub/c64](http://islandia.is/wooster/pub/c64)

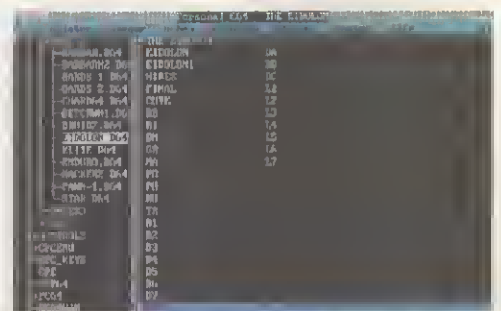
Es gab einmal eine Zeit, in der Spielentwickler noch wahre Kraftakte vollbringen mußten, um ihre designerischen Visionen an die zahlende Kundschaft weiterzugeben: Die Ära der selig dahingeschiedenen 8-Bit-Homecomputer. Drei Soundkanäle, 16 Farben und 64 KByte Hauptspeicher reichten aus, um den wohl prominentesten Vertreter dieser Gattung, Commodore C64, zum Megaseller zu machen. Heutzutage ließe sich mit solch erbärmlichen technischen Daten kein Blumentopf mehr gewinnen.

Um so erstaunlicher ist es, daß im Internet immer noch eine ganze Reihe an **Sites** der Emulation des alten Weggefährten gewidmet ist. Ein Emulator ist ein Programm, das in der Lage ist, einen Computertyp in all seinen Einzelheiten auf einer anderen Plattform, also beispielsweise einem PC, nachzuahmen. Somit entsteht eine Schnittstelle zwischen alter Software und neuer Hardware. Wir haben uns die beiden besten C64-Emulatoren für DOS genauer angesehen. Hauptkriterium für die Bewertung war die Kompatibilität: Wieviele der alten Spiele funktionieren? Stimmen Grafik und Sound mit dem Original überein? Die Stunde der Wahrheit für "Personal C64" und "C64S" ist angebrochen.

Eine Gemeinsamkeit vorweg: Leider ist es technisch nicht möglich, alte Commodore-Disketten direkt per 5,25"-PC-Laufwerk einzulesen. Deshalb gibt es zu den Vollversionen beider Programme gegen Aufpreis ein Kabel, mit dem sich Daten vom C64 bzw. ohne Umweg von der 1541 zum PC übertragen und dort als konvertierte Datei auf der Festplatte ablegen lassen.

## Personal C64

Emulator-Autor Wolfgang Lorenz hat vor allem auf einfache Bedienung und hohe Flexibilität Wert gelegt. Die Oberfläche ist mausgesteuert und erinnert ein wenig an DOS-Shells wie den "Norton Commander". Jedes aufgerufene 64er-Programm hat sein eigenes Fenster, so daß sich zwischen mehreren parallel laufenden Tasks umschalten läßt. Für Veteranen-Bastler besonders interessant ist die Möglichkeit, das emulierte ROM (es gibt mehrere Varianten) auszutauschen. Optionen für die Anpassung von Klang- und Zeitverhalten sind ebenso vorhanden wie Grafikfilter, Joyticksupport und eine Freezer-Funktion zum Abspeichern des Spielstandes. Der Kompatibilitätsgrad ist akzeptabel, gibt man zu bedenken, daß die Weiterentwicklung der DOS-Version schon vor geraumer Zeit zugunsten des noch in der Beta-Phase steckenden PC64 für Windows eingestellt wurde. Spiele ohne Fastloader oder Kopierschutzmechanismus schluckt der "Personal C64" (kurz "PC64") anstandslos. Spe-



Der "Manager" des "PC64"

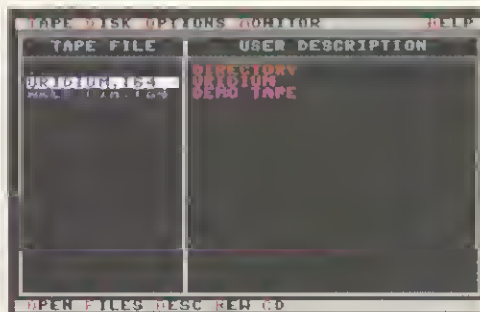
# aus der Asche

zielle Grafiktricks wie Copperbars werden korrekt dargestellt, bei manchen Sprites kommt das Programm jedoch in die Schleudern. Störend bemerkbar macht sich der fehlende "Bilderrahmen", der bei einigen Klassikern (z.B. "Wizball") Zusatzinformationen anzeigt, die dem "PC64"-User verwehrt bleiben. Die Umsetzung des typischen SID-Sounds ist nicht sehr überzeugend gelungen, der Wiedererkennungswert entsprechend gering.

Die aktuelle Sharewareversion des "PC64" findet Ihr auf der PP-CD.

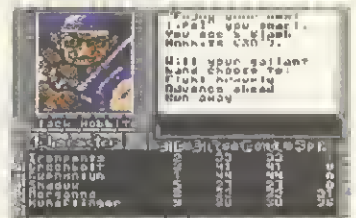
## C64S

In die neue 2.0a-Version des "C64S" sind einige gravierende Verbesserungen eingeflossen: Probleme mit Multiplexer-Sprites, die zuvor nur teilweise dargestellt wurden, gehören der Vergangenheit an, der Sound ist praktisch nicht mehr von der 8-Bit-Akustik zu unterscheiden, die PC-Maus imitiert das zwar nur selten genutzte, von Anwendungen wie der grafischen Benutzeroberfläche GEOS aber unterstützte "1351"-Pendel. Wichtigste Modifikation ist jedoch der erweiterte 1541-Modus. Ein Großteil der Software jüngerer Datums kann auf Fastloader nicht verzichten. Bisher mußte der "C64S" in solchen Fällen passen, da die Emulation des Diskettenlaufwerks nicht exakt genug vonstatten ging. Jetzt könnt Ihr im Konfigurationsprogramm zwischen zwei Alternativen entscheiden: Der "Fast"-Modus entspricht der bewährten Methode. Wie der



Name schon sagt, genügen bei dieser Einstellung einige Sekunden, um ein durchschnittliches Spiel im verbreiteten "\*.D64"-Format in den Speicher zu quetschen. Der neu hinzugekommene "Full"-Modus wird mit fast allen Originalalgorithmen fertig. "The Bard's Tale" oder "Defender of the Crown" dürfen endlich wieder im alten Glanz erstrahlen. Nachteil: Die 100prozentige Nachbildung der 1541 verschlingt soviel Rechenzeit, daß selbst auf einem P90 Ladezeiten von bis zu zwei Minuten keine Seltenheit sind. Auch sonst ist der "C64S" kein Geschwindigkeitswunder: Soundeffekte erklingen nicht immer synchron zum Geschehen auf dem Bildschirm, im Gegensatz zum Konkurrenten ist das Tempo unter Windows 95 geradezu einschläfernd.

Auf unserer CD befindet sich die Sharewarevariante 1.1B, in der noch wichtige Features fehlen. Die in Kürze erscheinende Demo zur aktuellen Version war zum Redaktionsschluß noch nicht fertig. us



Sternstunde für RPG-Spieler: "The Bard's Tale 3"



Rekordjagd bei Epyx's Sportspielen: "Winter Games"

## FAZIT

Aufgrund höherer Kompatibilität und besserer Soundwiedergabe hat der "C64S" derzeit die Nase vorn. Das kann sich aber jederzeit ändern, schließlich werden beide Emulatoren stetig weiterentwickelt. Besonders gespannt sein darf man auf die Fortschritte der Windows-Version des "PC64". In jedem Fall bleibt aber fraglich, für wen sich die Anschaffung der Vollversionen überhaupt lohnt. Es ist schon rührend, die Helden der Computerjugend erneut über den Bildschirm huschen zu sehen, während man sich der glorreichen Tage zurückerinnert, die man mit Perlen wie "Elite" oder "Uridium" zugebracht hat. Wer beim Klang dieser Namen aus Altersgründen allerdings keine wohligen Schauer verspürt, sollte sein knapp bemessenes Taschengeld wohl besser in zeitgemäßere Software investieren.

### Technische Daten:

- Programm: C64S
- Aktuelle Version: 2.0a
- Preis: 89 DM
- Bezugsquelle: phs EDV Beratung Michael Penzkofer Davenstedter Str. 10 30449 Hannover
- Lieferumfang: Hauptprogramm, Handbuch
- gegen Aufpreis erhältlich: Transferkabel, Updates per Mailbox, Programmsammlung auf CD
- Oberfläche: Englisch
- Prozessor minimal: 386/25
- Prozessor empfohlen: Pentium/90
- Soundkarten: Sound Blaster, GUS, Covox, Pro, Audio Spectrum.
- Unterstützte Dateiformate: T64 ("Tape Images"), D64 ("Disk Images")
- Bedienung: Gut
- Emulationsleistung: Sehr gut

### Technische Daten:

- Programm: Personal C64
- Aktuelle Version: 1.1B
- Preis: 49 DM
- Bezugsquelle: Wolfgang Lorenz Gundekarstr. 4 911B7 Röttenbach
- Lieferumfang: Hauptprogramm, Kurzanleitung, div. Shareware
- gegen Aufpreis erhältlich: Transferkabel, Programmsammlung auf CD, Joystickadapter
- Oberfläche: Deutsch, Englisch
- Prozessor minimal: 386/25
- Prozessor empfohlen: 486/66
- Soundkarten: Sound Blaster, Adlib
- unterstützte Dateiformate: D64 ("Disk Images"), P00 (eigenes Format)
- Bedienung: Sehr gut
- Emulationsleistung: Befriedigend

# PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 03/96 gibt Euch diese Doppelseite

## Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat: 9 neue Patches, z. B. für Need for Speed, Thunderscape, SU 27, Crusader: No Remorse usw.

## Movies

Was muß ein Bewerber bei der POWER PLAY über sich ergehen lassen? Schaut selbst - in unserem Redaktions-Film des Monats. Zusätzlich einige Sierra-Videos z.B. von Red Baron 2.

## Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Arcade America <sup>1</sup>	0 MB
• Conquest of the New World.	37 MB
• Descent 2	10 MB
• Earthsiege 2 <sup>1</sup>	10 MB
• ranTrainer 2	8 MB
• Transport Tycoon Deluxe <sup>2</sup>	10 MB
• Renegade 2	26 MB
• Silent Hunter	12 MB
• Space Bucks <sup>1</sup>	6 MB
• This means War <sup>1</sup>	0 MB

Selbfrun-Demos:	Größe*
• Cyberia 2	0 MB

\* bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte  
<sup>1</sup> läuft unter Windows 3.1 und Windows 95. Nicht gekennzeichnete Demos unter DOS installieren.  
<sup>2</sup> Leider ist uns auf der CD ein Fehler unterlaufen. Die Demo von "RAILROAD TYCOON" im CD-Menü, ist die Demo von "Transport Tycoon Deluxe".



Das Windows Menü

Das DOS Menü

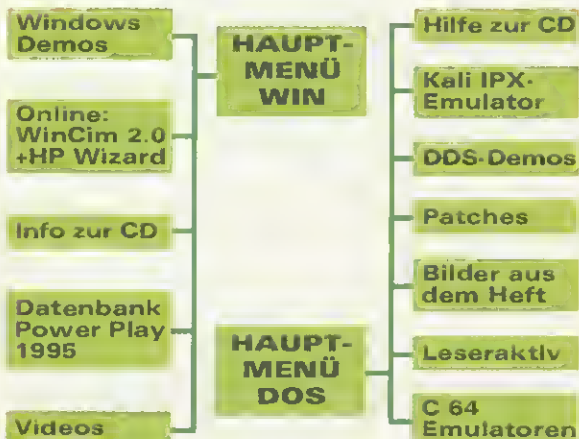
## Bilder

Auf jeder CD findet Ihr Diashows mit zusätzlichen Bildern aktueller Spiele.

Bilder zu Prävieu:	Stück
• Deep Space 9	6
• Fantasy General	8
• Silent Thunder	11
• Syndicate Wars	15
• Theme Hospital	6

Bilder zu Teata:	Stück
• Battles in Time	4
• Blind Date	6
• Claim to Power	4
• Congo	6
• Cybermage	14
• Earthworm Jim	19
• Evocation	4
• Gabriel Knight 2	35
• Human Recall	2
• Ice & Fire	5
• Imperium Romanum	4
• Knight Moves	3
• Pool Champions	8
• Pinball Wizard 2000	8
• Shockwave Assault	2
• Team Chef	8
• Thunderhawk 2	13
• Warhammer	12
• Willi Lemkes Fußball	5

## Verzeichnisbaum der CD



## Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von **Lesern eingesandte** Software: Dieses mal unter anderem mit Musik und einem Finanz-Spiel.

## Datenbank

**Endlich wieder da:** Unsere Datenbank enthält diesmal den kompletten Jahrgang 1995, also alle getesteten PC-Spiele.

<sup>1</sup> Diese Spiele werden nicht im aktuellen Heft besprochen. Müßten kurzfristig wichtigeren Titeln weichen.

# So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpapt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt's eine nette CD-Sammelbox...



## So müßt Ihr installieren

**1. Schritt:** Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr **mindestens** einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-RDM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **pp.exe** starten, die Ihr im Verzeichnis **POWER** findet (z.B. **D:\POWERPP.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

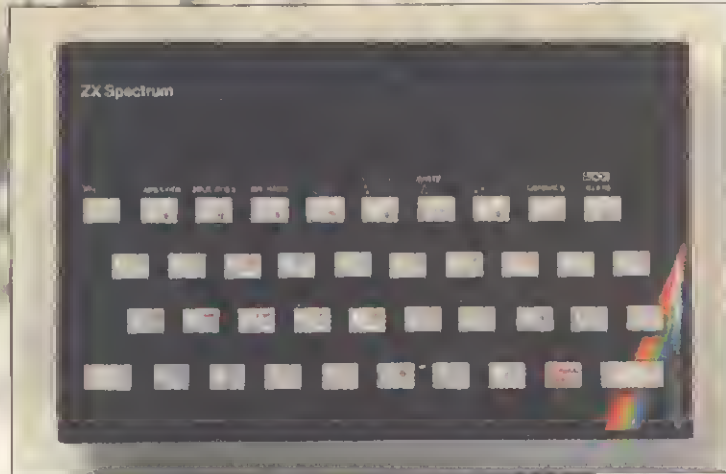
**DOS:** Der Großteil der Demos läuft nur unter DDS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DDS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DDS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Wenn Ihr Probleme mit der **Geschwindigkeit** des Menüs habt, kopiert Euch die Datei **pp.exe** aus dem CD-Root-Verzeichnis nach **C:\**. Startet sie aber nicht von der Festplatte aus, sondern bleibt auf dem CD-Root (z. B. **D:**) und tippt von dort aus **C:\PP.EXE** ein. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!))

**Windows 95:** Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DDS starten, mit gedrückter FB-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DDS-Modus starten".

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

**SKURRILES**

Außer den Gummitasten verfügte der Sinclair über einige weitere seltsame Features: So gab es beispielsweise keinen Powerschalter – der Adapterstecker mußte zum Ausschalten gleich ganz aus dem Gehäuse gezogen werden. Unvergessen auch das "Massenspeichermedium" Microdrive. Gegen Commodores 1541-Floppy hatte es leider keine Chance.

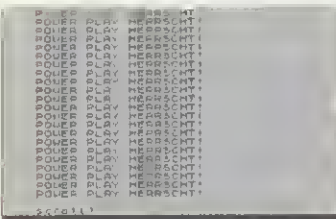


So sah er aus, der Höhepunkt bester britischer Computerdesignkunst. Großkotze kauften natürlich nur die 48k-Variante.

**Sinclair ZX Spectrum**

Es begab sich im Jahre des Herrn 1982, daß ein unbedarfter Siebtklässler aus Dansweiler bei Köln den innigen Wunsch verspürte, seinen spielerischen Horizont zu erweitern. Nintendos "Game & Watch"-Spielchen langweilten ihn inzwischen ziemlich und so mußte ein Heimcomputer her. Es war die Zeit, in der Gruppen wie "Nena" und "Extrabreit" die Charts bevölkerten, in denen man Karottenhosen der Firmen "Vanilla" oder "Vogue" trug und in der rote "Formel Eins"-Turnschuhe von Puma echt völlig cool waren. Es war die Zeit der Homecomputer, die Zeit des Sinclair ZX Spectrum. Unser Freund schlug natürlich alle Ratschläge in den Wind, er solle sich einen C 64 kaufen, der habe die bessere Zukunft vor sich; nein, ein Schulfreund (hallo Thomas!) besaß bereits das technische Wunderwerk aus England, und das Teil gefiel ihm so gut – kein anderes durfte es sein. Einen echten Joypport hatte der Spectrum zwar nicht, aber dafür konnte man einen billigen Kassettenrecorder als Speichermedium anschließen (Datasette? Nein danke!). Also ab zum nächsten Computerhändler und den Kasten gekauft. Dazu noch einen winzigen Thermodrucker, der unter lautem Zischen und ziemlichem Gestank die ersten Basic-Schritte des Nachwuchsprogrammierers festhalten sollte. Was war das doch für eine Freude, als das gute Stück dann endlich auf dem heimischen Schreibtisch plaziert war: Das schlichte Gehäuse achimmerte in edlem Schwarz und die fürchterliche **Gummitastatur** wartete auf die ersten Befehle. Jede Taste war mit einer Unzahl an Befehlen belegt, die über diverse Shift-Keys aktiviert wurden. Wie wohl die meisten Computerneulinge, mußte unser Freund bald feststellen, daß das Programmieren eines eigenen Spiels

dann doch nicht ganz so einfach war, wie er dachte. Also wurde der Kleinanzeigenteil der "Happy Computer" nach "Tauschpartnern" für professionelle Spiele abgesehen. Schließlich gab es da die großzügigsten Menschen. Nach dem Motto "Schick' mir fünf Mark pro Spiel und ich schicke Dir eine Kassette", wurde die private Sammlung schnell auf über 100 Programme gepusht. Daß das alles tödlich illegal war, daran



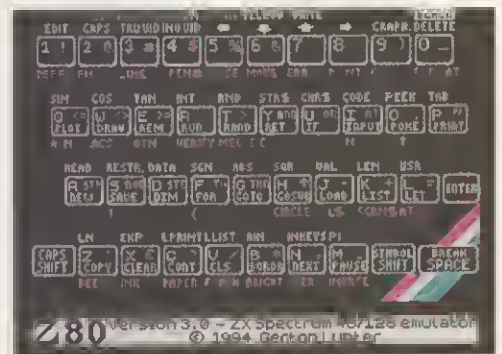
Auf dem ZX ließen sich höchst beeindruckende Basic-Programme erarbeiten

**Technische Daten:**

- Z80A Prozessor
- Taktfrequenz: 3.5MHz
- 16k oder 48k RAM
- 8 Farben
- 1 Kanal-Beeper
- 32x24 Schriftdarstellung
- 256x192 Pixel Grafikdarstellung
- Taschenrechner ("Dead Flesh") Tastatur

**Historie:**

- Markteinführung: 1982
- Produktion eingestellt: 1986 (von Sinclair)
- Später in verbessertem Gehäuse als Spectrum+ relauncht
- Erneut relauncht durch Armstrad (Schneider)
- Produktion endgültig eingestellt: 1989



Das Tastaturlayout wurde für den Emulator übernommen, ohne diese Liste kostet das Tippen mit der PC-Tastatur Nerven

dachte unser Freund erst gar nicht: Verzeihen wir ihm diesen Faux Pas mit Blick auf seinen jugendlichen Leichtsinn. Nach einiger Zeit mußte der Computerfreak feststellen, daß der Spectrum zwar (relativ) einfach zu programmieren war, hardwaremäßig aber hoffnungslos hinter der Spielmaschine C 64 hinterherhinkte. Der Ein-Kanal-Sound piepte kläglich vor sich hin, und mit gerade mal acht Farben sahen die meisten Spiele auch recht trostlos aus. So entschloß er sich schweren Herzens, den ganzen Krempel für 350 Märker zu verschauern und wurde einer der zahllosen Commodore-Anwender, deren einzige BASIC-Kenntnisse aus den Befehlen "Load", "List" und "Run" bestand...schade!

# VERSAND

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 211 88**  
 Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr 10:00 - 18:00 Uhr, Sa: 10:00 - 13:00 Uhr  
 Versand 99 GmbH, Berggrather Straße 16 a • 52249 Eschweiler

## IBM/PC CD-ROM

3D Atlas - Windows 95	A 89,99
3D Ultra Pinball	A 69,99
3D Lemmings	V 89,99
5th Musketeer	V 69,99
11th Hour	A 89,99
Aces Collection	A 69,99
Across the Rhine (1944)	V 99,99
Action Soccer Deluxe (incl. Gamepad)	V 74,99
AD&D 2: Masterpieces	E 74,99
(AI Quadim, Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Microbaronian)	
Addams Family Pinball	A 74,99
After Shock	A 84,99
AH 64 Longbow	V 84,99*
An Havoc Controller	V 74,99
Albion	V 84,99*
Alien Odyssey	V 69,99
Aliens	V 69,99
America 1861 - Civil War	V 84,99
Apache Longbow	V 74,99
Arcade America	A 84,99
Arcade Classic	A 69,99
Archibald Applebrook	V 74,99
Ascendancy	V 84,99
Assault Flips	A 69,99*
Asterix	V 69,99
Atari 2600 Action Pack	V 59,99
Atari Action Pack Vol 2	E 54,99
ATF US (X Fighters)	V 84,99*
Beavis & Butthead (WIN 95)	V 74,99
Beryon	A 54,99
Batman Forever	A 89,99
Battle Beasts	A 79,99
Battlecruiser 3000 AD	V 64,99*
Battles in Time	A 79,99
Battle Isle 3 WIN	V 84,99
Battle Race	V 74,99
Bezoka Sue	V 84,99*
Berlin Connection	V 99,99*
Bermuda Syndrom	A 84,99
Big Red Racing	V 59,99
Bing!	V 59,99
Bleifuss	A 54,99
Blind Date WIN	V 59,99*
Bolo	V 54,99

## Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Braindead 13	V 69,99
Bundesliga Manager 3	V 69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V 49,99
Buried in time	V 74,99
Burn Cycle	V 74,99
Burning Steel 4	V 74,99*
Cases 2	V 79,99
Capitalism	V 79,99
Carrier Strike Forces	V 79,99
Caribbean Disaster	V 84,99
Champion Chip Manger 2	V 89,99
Chewy - Flucht von F5	V 74,99
Chionomaster	A 74,99*
Civ Net	V 89,99
Combat vs. Werewolf	V 79,99
Combat Classics III	A 69,99
Command Aces of the Deep	V 79,99
Command & Conquer	V/E 74,99
Command & Conquer Mission Disk V	V 79,99
Conquest of the New World	A 89,99
Conquest I	V 79,99
Cranberries	A 44,99
Crusade	A 84,99
Crusader No Remorse	V 79,99
Cybermage-Darklight Awakening	V 79,99
Cyberia 2	V 69,99*
Cyberspeed (WIN95)	V 74,99*
Daedalus Encounter	V 89,99
Daedalus Encounter WIN 95	V 89,99*
Daggerfall	V 74,99*
Damnesia	A 74,99*
Damocles (Mercenary 3)	A 74,99*
Danke	A 74,99
Das Schwarze Auge 2	V 79,99
Das Schwarze Auge 3	V 79,99
Death Gate	V/E 74,99*
Death Gate WIN 95	E 74,99*
Deep Sea (X-COM, Subwar 2050)	V 54,99*
Der Druzenzikel	V 69,99
Der Planer 2	V 79,99*
Der Reader	V 79,99
Der Seelenurm	V 74,99
Deception Derby	A 89,99
Die Akte Marilyn Monroe	A 84,99
Die Fugger	V i.Vorb.
Die Schlampfe Comic Buch	V 54,99
Die Siedler 2 - Veränd. v. d. vici	V 84,99*
Dime City	V 79,99
Disworld	V 79,99*
Double Trouble	A i.Vorb.
Dungeons Keeper (WIN 95)	V 84,99*
Dungeons Master 2	V 69,99
Earth Command	A 74,99*

Earthworm Jim (WIN 95)	V 69,99
Elisabeth 1	V i.Vorb.
Empire 2	E 69,99
Endorfun	A 64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A 69,99
Extreme Pinball	A 69,99
Fade to Black	V 84,99
Fest Attack	V 69,99
Fatal Recing	A 69,99
Fifa Soccer '96	V 79,99
Flight Unlimited	V 89,99
F55 Aircraft Coll. 1 oder 2, Preis je V	V 49,99
F5 5 Designer 2.0	V 69,99
F55 European 1	V 54,99
F55 Flight Shop	A 79,99
F55 Hawaj	A 49,99
F55 Hong Kong	A 49,99
F55 Scenary Deutschland Nord	A 49,99*
F55 British Isles	A 49,99
F55 Scenary Kanarische Inseln	A 59,99*
Flugsimulator 5.1	V 114,99
Flying Tigers	V 79,99
Formula One Grand Prix 2	V 99,99*
Frankenstein	V 69,99
Freddy Pharkas	A 44,99
Fritz 4	V 139,99
Future Dimension	V 84,99
FX Fighter	V 74,99
Gabriel Knight 2	V 84,99*
Gabriel Knight 2	A 79,99
Gene Wars	V 79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	V 84,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E 74,99
Hattrick	V 79,99
Heart of Darkness	A i.Vorb.
Heroes of Might & Magic	V 84,99
Hexen	E 69,99
Hugo	V 74,99
Humen Recall	V 79,99
Ice & Fire	A 69,99*
Imparum Romanum	V 84,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V 89,99
Incredible Cars	V 49,99*
Indy Car 2 - Enhanced Version	A 74,99
In the 1st Degree	A 79,99
Iron Angel	V i.Vorb.
Jagged Alliance	V 89,99
Jewels of the Oracle	V 84,99
John Madden Football 96	A 79,99*
Kid's Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V 74,99
King's Quest 7	V 84,99
King's Quest Collection (1-6)	A 84,99
Knight's Chase (Time Gate)	V 84,99
Knights of Xenar	V 94,99
Krypton Egg	V 44,99
Lands of Lore 2	V 89,99*
Last Dynasty	V 79,99
Links 366 Pro & Harbour Town & Beltm	A 74,99
Links 366 Data CD's je	E 49,99
Links 366 Troon North	E 54,99
Lion	V 69,99*
Locus	A 79,99
Lord Runner On-Line	V 79,99
Lords of the Realm	V 69,99
Losi Eden	A 74,99
Mad TV 2	V 79,99*
Magic Carpet II	V 79,99
Magic the Gathering (WIN 95)	V 99,99*
MAXX	V 79,99*
Mechwarrior 2	V 79,99
Mechwarrior 2 Mission & Nat.	V 44,99
Mega Pack 3	A 79,99
(Vortex, NovaStorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Magicians, Dragons Land, Rouvin, FX, Joumanen Project), Megapack 4	A 84,99
(Farenberger, Tornade + Mission, Dragon Land, Devn Patriot, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage Warriors, Aggs, Orion Conspiracy)	
Mind of Machines 2 Special Edition	A 49,99
Millenia	V 59,99
Mirage	E 89,99*
Mission Critical	A 74,99
Monopoly	V 64,99
Monsterized	V i.Vorb.
Mortal Coil	V 64,99
Myst Special Edition	V 69,99
Nascar Truck Pack	A 89,99*
NASCAR Tournament	A 89,99*
NBA Live 96	V 79,99
NCAA Basketball 2	A i.Vorb.
Need for Speed	V 79,99
Networks	V 84,99
NHL Hockey '96	V 79,99
Knights of Xenar	V 69,99
One must fall	A 69,99
Penzer General 2 (WIN 95)	A 74,99*
Penzer General 2 (WIN 95)	A 69,99
Paparaizn	E 79,99
Perfect General 2	A 79,99
Petko	V 69,99*
PGA European Tour	V i.Vorb.
PGA Tour Golf '96	V 79,99
PGA Tour Golf Date	V 34,99*
Phantasmagoria (7 CD s)	V 84,99
Pinball Fantasies Deluxe	A 59,99
Pinball Illusions	A 69,99
Pinball Mania	A 59,99
Pinball Wizard 2000	V 69,99*
Pinball World	A 69,99
Pitfall (Win 95)	V 79,99

Pole Position	V 89,99*
Police Quest 4	V 79,99
Police Quest Collection	A 84,99*
Police Quest SWAT	V 79,99
Pool Champion (WIN 95)	A 69,99
Power, Corruption & Lies	A 59,99
(Beneath a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)	
Powerhouse	V 64,99
Prince of Persia Collection	A 49,99
Prisoner of Ice	V 84,99
Project Paradise	A 79,99*
Pro Pinball - The Web	V 64,99
Prototype	A 79,99
PsiMaster	V 89,99*
Psychic Detective	E 74,99*
Psycho Pinball	A 74,99
Pyrotechnica	A 54,99
Quest for Fame	Mus 89,99
O - POP	V 69,99
Quick the thunder rabbit	A 29,99
Radix	A 59,99
Ran Fun Special	V 32,99
Ran Soccer	V 79,99
Ran Trainer 2	V 74,99
Raven Project	V 59,99
RayMan	V 74,99
Reams of Chaos	A 49,99
Rebell Assault 2	A 74,99
Rebell Assault 2	V 84,99*
Red Ghost	V 89,99*
Revolution X	A 89,99*
Riddle of Master Lu	E 74,99
Riddle of Master Lu	V 89,99*
Ring der Nibelungen	V 64,99*
Ripper	V 79,99*
Rivers of Dawn	V 74,99*
Road Warrior	A 79,99
Robinsons Requiem	A 79,99
Scavenger	A i.Vorb.
Schlechthahrt	V i.Vorb.
Saa Legends	V 89,99
Sensible Golf	A 64,99
Sensible World of Soccer	A 79,99
Shannaia	V 74,99*
Shanghai Great Moments	V 79,99

Terminator Future Shock	A 89,99*
TFX EF2000	V 84,99
The Beast Within	V i.Vorb.
The Chaos Control	V 74,99
The Darkening	V i.Vorb.
The Dig	E 69,99
The Dig	V 84,99*
The Scroll	V 59,99
Thexder (WIN 95 only)	V 59,99
This Means War	V 84,99*
Thunderhawk 2	A 74,99
Thunderscape	A 74,99*
Tie Fighter	A 79,99
Tik	A 54,99
Tiny Toons	A 89,99*
T-MEK	V 74,99*
Top Gun - Fire at Will!	V 104,99*
Torin's Passage	V 84,99
Total Distortion	E 74,99*
Tower	A 69,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 59,99
Transport Tycoon Deluxe	V 84,99
Tral by Magic	A i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A i.Vorb.
Trivial Pursuit	V 74,99
Tuneland	V 69,99
Tutank 2	V 59,99
UEFA Champion League	A 74,99*
Urmels Filstudie	V 79,99
US Navy Fighter Gold	V 84,99
USS Ticonderoga	A 74,99
USS Ticonderoga (WIN)	A 74,99*
Virtual Karts	V 84,99
Vollgas (Full Throttle)	V 84,99
War College	V 64,99
Warcraft 2	V 79,99
War at Sea	A 54,99
Weigame Bundle	E 79,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warriors)	
Warhammer - Im Schatten	A 69,99*
Warhammer - Gehörnte Ratten	E 69,99
Warlords 2 Deluxe	V 74,99
Warriors	V 79,99
Waterworld Action	V 69,99*
Waterworld Strategy	V 89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A 74,99*
Waywolf vs Comanche (Update und Netzwerkfähig)	V 79,99
Westwood Completion	V 74,99
(Kyandia 1-3, Onna 2, Lande al Loru)	
Wetlands	V 64,99
Willi Lemkes Fussballmanager	V 64,99
Win Armada Windows	A 74,99*
Wing Commander 4	V 99,99
Wipeout	A 89,99
Witchaven	A 79,99
Wolf	V 74,99
Wolf - The Simulation	V 69,99*
Woodruff (Goblins 4)	V 79,99
Worms	V 69,99
Wrath of Earth	A 54,99
WWF Wrestlingmania	V 69,99
X - Wing Collection	V 79,99
Z	A 74,99*
Zone Raider	A 69,99

## CO-SUPERSONDERANGEBOTE

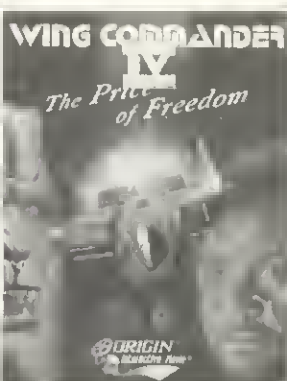
Cyberwar	A 39,99
Desert Strike-Jungle Strike	A 24,99
Fifa Int. Soccer 95	V 39,99
Hi Octane	V 39,99
Inferno	V 39,99
Little Big Adventure	V 69,99
Magic Carpet+Data Hidden World V	49,99
Marine Fighters (US Navy F. Data)	V 29,99
NHL 95	A 39,99
Penzer General	A 29,99
Temptation	A 34,99
Wing Commander 3	V 79,99

Angebote, solange Vorrat reicht

NHL Hockey 94 (EA Classic)	A 29,99
Noctropolis (EA Classic)	A 29,99
Paws of Fury	A 19,99
PGA Tour Golf Windows	V 29,99
Pinb, Dreams Deluxe (+ Data)	A 29,99
Pirates Gold	A 39,99
Populus 2 / Powermonger Classic	A 29,99
Prince of Persia Collection	A 44,99*
Privateer (EA Classic)	A 29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A 39,99
Ravenloft 2	A 49,99
Rebell Assault	V 39,99
Rüsselsheim	V 24,99*
Sci-Fi Pack	E 24,99
Shadowcaster Classic	A 29,99
Sim City Enhanced	V 24,99
Simulation Completion	A 54,99
(F-14 Fleet Defender, 1942 Pacific Air War, Wings of Glory)	
Space Hulk (EA Classic)	V 29,99
Space Quest 4	V 24,99
Sport Completion	A 59,99
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 406, Formula One Grand Prix)	
SSN Seawolf Classic	V 29,99
Star Ball	A 29,99
Star Crusader	V 19,99
Star Trek 25th	A 29,99
Strategy Completion	A 54,99

(Traupart Tycoon, Thama Park)	
Strike Commander Classic	A 29,99
Subwar 2050	V 39,99
Super Karts	A 24,99*
Synedicate Plus Classic (inkl. Data)	V 29,99
System Shock (EA Classic)	V 29,99
Task Force 1942	A 19,99
The Hidden Below Jewel Case	V 24,99
Ufo	A 39,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A 29,99
Ultima Underworld 1-2 (EA Classic)	A 29,99
Wing Armada EA Classic	A 29,99
Wing Commander 2 (EA Classic)	A 29,99
X-COM (Ufo 2)	V 49,99

## Der Super-Hit



**WING COMMANDER IV**  
 dt. Version  
**DM 99,99**

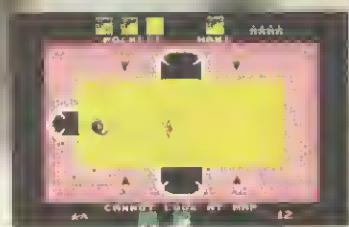
Shell Shock	V 74,99*
Sherrlock Holmes 2 - Rose Taroot	V 79,99*
Shivers	A 79,99
Shockwave Assault Win 95	V 79,99
Sid Meier Classics	V 84,99
(Civilization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates Gold)	
Silent Hunter	A 74,99*
Silent Steel	V 109,99
Silverload	V 69,99
Sim City 2000 WIN95	V 94,99
Sim City 2000 Collection (WIN 95)	V 94,99
(URK-Scenario 1, Bonus-Scatte London, Venedig Sydney)	
Sim Classics 2 - Sim East, Sim Farm, A-Trial	V 69,99
Sim Isle	V 79,99
Simon the Sorcerer 2	V 79,99
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	V 79,99
Sim Tower	V 79,99
Space Academy	A i.Vorb.
Space Bucks (WIN95)	E 69,99*
Space Hulk (WIN 95)	A i.Vorb.
Space Marines	V 79,99
Space Quest 6	V 79,99
Space Quest Collection (1-5)	V 84,99
Star Ranger	V 59,99
Space Ship Warlock	V i.Vorb.
Star Trek Next Generation	V 99,99
Star Trek Judgement Rites Enh.	V 99,99
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E 79,99
Star Trek Technical Manual	V 99,99
Steel Panthers	V 69,99
Stonekeep	A 99,99
Stonekeep	V 99,99*
SU - 27 Sukhoi	A 69,99
Super Karts Plus	A 49,99*
Syndicate 2 - Wars	A i.Vorb.
Talsmann	V 74,99
Teamfight	V 84,99*
TekWer	V 74,99
Tempest 2000	A 64,99
Terminal Velocity	A 79,99

## SONDERANGEBOTE CO-ROM

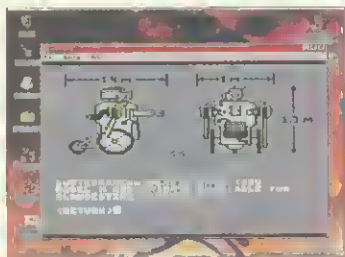
7th Guests	A 24,99
Acas over Europe	V 24,99
A.Gent	V 29,99
Alien Logic	A 39,99
Alone in the Dark 1	V 34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V 49,99
Alone in the Dark 3	V 74,99
Arcade Pool plus Ovrdrive	A 39,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V 74,99
Beneath A Steel Sky	A 24,99
Bureau 13	V 19,99
Burning Steel 2	V 39,99
Caspa 1	A 24,99
Civilisation	A 39,99
Createur Shock	A 24,99
Dark Sun 2	A 39,99
Dark Universe	V 29,99
Das schwarze Auge 1	V 44,99
Dawn Patrol	V 29,99
Day of Tentacle	V 34,99
Der Clou plus Profidsk	V 29,99
Descent	A 39,99
Die Siedler	V 34,99
Acas over Europe	V 39,99
Die total verdeckte Rally m. Gamepad	V 29,99
Oleamweb	V 29,99
Quine 2	V 39,99
EA Sports Rugby	E 39,99
Eire 2	V 74,99
Erben der Erde	V 39,99
Extractors	A 59,99
Fritz 3 (Jetzt auf CD !!!)	V 45,99
Gabriel Knight 1	V 24,99*
Goblins 1 und 2	V 24,99
Goblins 3	V 24,99
Golden 10	A 39,99
Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm	
Rising, Genshit, Mig 29, Kick Off 2, First Semual,	
Megatomia, Chesspl. 21x50, Perfect General	
Hammer of the Gods	V 39,99
Harrier Jump Jet	A 19,99
Hell	



**Oben: Das vielleicht sinnloseste Stück Software der 80er: Little Computer People.**



**In Alcazar jagt Ihr verlorene Schätze und fiese Monster (oben)**



**Wie komme ich hier bloß weiter? Hacker trieb so manchen 64er-Freak in die Verzweiflung.**

## C 64 15 Pack

So langsam könnten böse Zungen Activision der fortgesetzten Leichenfledderei bezichtigen. Nachdem die Amerikaner ihr VCS-2600-Archiv geplündert hatten, kamen sie auf die grandiose Idee, die bisher von Action-Pack Compilations verschont gebliebene 64er Software in einem "15 Pack" zu verbraten. Wir erinnern uns: Anfang der achtziger Jahre verbrachte ein Großteil der deutschen Jugend jede freie Minute spielerweise vor einem Kasten namens Commodore 64. In diesen Pioniertagen der Computerspieler wurden für einige Softwarefirmen die Grundsteine einer bis heute andauernden Marktpräsenz gelegt. Auch Activision gehört zu diesen Firmen der ersten Stunde, denen es dank qualitativ hochwertiger Software gelang, auch nach Ende der 8-Bit-Ära die Kunden bei der Stange zu halten.

Technisch arbeitet das "15 Pack" ganz ähnlich wie Activisions VCS-Sammlungen: Die Spiele befinden sich im Originalcode auf der CD und werden für Windows 95 von einem mitgelieferten

Emulator "übersetzt". Der Spieler merkt hiervon freilich nichts: Nach erfolgter Installation erscheint eine Dialogbox auf dem Schirm, die Euch über 15 Buttons direkt in die Klassiker einsteigen lässt. Neben unvergessenen Softwareperlen wie "Hacker" oder "Master of the Lamps", umfasst die Sammlung auch weniger erfolgreiche Titel wie "Top Fuel Eliminator", einen Dragstersimulator. Wie gewohnt benutzt Ihr als Eigabegerät entweder den Ziffernblock oder den unter Windows angemeldeten Joystick. Als kleinen Gag erfreut Ihr Euch außerdem an der "Outside World", die Euch ähnlich wie die "Virtual Mom" immer wieder mitteilt, was für ein Spinner Ihr doch seid, daß Ihr Eure Freizeit mit Computerspielen vertut. Ein letztes Feature ist die eingebaute "Save"-Option, mit der ihr an jeder beliebigen Stelle im Spiel abspeichern könnt, einen Luxus, den sich die meisten Spiele der damaligen Zeit nicht leisteten.

sg



**GUT**

**Und wieder mal** rängen zwei Herzen in meiner Brust. Auf der einen Seite steht der Nostalgiker, der so manche Nacht vor genialen 64er Spielen wie "Decathlon" verbrachte. Auf der anderen Seite der objektive Spieltester aus dem Jahr 1996, der sich angesichts kruder Grafik und piepsendem Sound mit Schaudern abwendet. Mit dem "15 Pack" verhält es sich ähnlich wie mit alten Fernsehserien: In unserer Erinnerung erklären wir sie und zweifeln an unserem guten Geschmack, sobald wir sie nach Jahren wieder auf dem Bildschirm erblicken. So lautet mein Rat an Euch mal wieder: Wenn Ihr zu viel Geld habt und noch einmal das alte 64er Gefühl aufleben lassen wollt, kauft's Euch in drei Gottes Namen. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, daß Ihr nach dem ersten Aha-Erlebnis, das "15 Pack" nie wieder in Euer Laufwerk lassen werdet, denn wer würde schon Cindy Crawford mit Claudia Nolte betrügen?

Name	<b>C 64 15 Pack</b>			System	Win'95
Genre	Compilation			Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Activision			RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark			Joystick	keine
Spieler	1 bis 4			Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		60
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** .....17%  
**Sound** .....36%  
**Spielspaß**

**54%**



# Atari ST-Spiele

Hätte die Atari Computer Corp. lästigerweise nicht noch das Copyright auf ihrem TOS, und hätte Atari nicht oft genug große Streitbarkeit in Copyrightfragen bewiesen, der ST-Emulator von Branch Always-Software käme auch ganz ohne Steckkarte aus. Die besteht nämlich aus nichts anderem als einem Board, das Sockel für die zwei bis sechs Original-Atari-TOS-ROMs trägt. Alle andere macht die Software. Und die kann eine ganze Menge: Wahlweise emuliert sie alle Typen der Atari ST-Familie – vom einfachen 1040er mit 68000er-CPU ohne Grafikblitter bis hin zum Atari TT, dem einstigen Flaggschiff der Familie mit Motorola 68030-Prozessor. Falcon 030-Emulation verspricht Branch Always für spätere Emulator-Versionen. Daß sich der emulierte ST-Typ und die Bildschirmauflösung variieren lassen, hat auch für Freunde nostalgischer ST-Spiele Vorteile: Die Blütezeit der Atari-ST-Spiele war zwischen 1987 und 1989, noch bevor der sog. Blitter als Grafikbeschleuniger in den 1040er STEs auftauchte. Da die meisten Spiele für mehrere Hardware-Plattformen entwickelt wurden (vor allem für Commodore Amiga, der ja auch eine 68000er-CPU beherbergte), nutzte kaum ein Spiel die Möglichkeiten des Grafikchips, da er eigens programmiert werden mußte. Viele alten **Spiele** liefen nicht auf dem Blitter-ST. Wer kommerzielle Originalprogramme für den ST auf seinem PC starten will, hat mit dem Emulator ohnehin kaum eine Chance: Genauso wie beim Amiga wurden die meisten ST-Spiele hardwarenah programmiert und fragten den Bootsektor der Startdiskette ab, sie ließen sich also nicht per Mausklick vom Desktop aus starten, sondern nur über einen Reset des Computers mit eingelegter Originaldiskette. Genau das aber geht nicht mit dem Emulator. Oft erkennt der PC die alten Disketten gar nicht erst – weil das Atari-TOS 1.0 und 1.2 ein eigenes Format



**"Police Quest" lief auch in Schwarzweiß und war eine saubere GEM-Applikation**

verwendete. Außerdem gibt es für ST keine Online-Spielsammlungen kommerzieller Oldies, weil überall noch Copyrights gelten. Da müssen schon die alten Originale her, und die sind mittlerweile rar. Wer mit dem Emulator liebäugelt, weil er alte Spiele wieder aufleben lassen will, ist besser beraten, wenn er die 400 Mark statt in den Emulator gleich in einen gebrauchten 1040er mit Farbmonitor investiert.

## ST-SPIELE

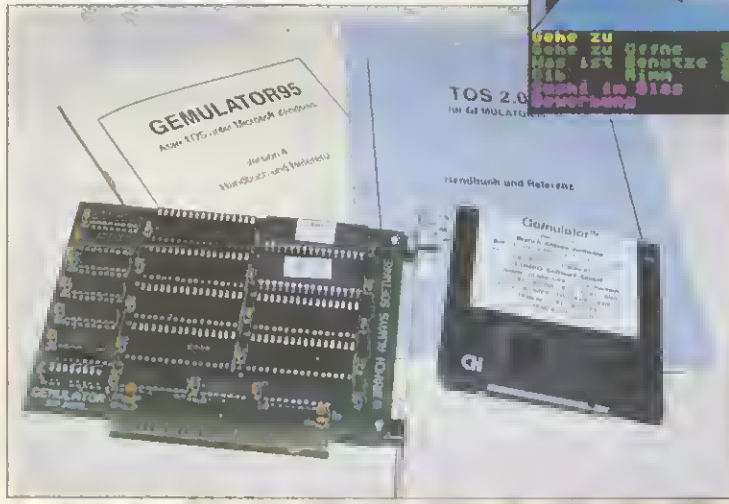
Kennt noch jemand die Klassiker "Starglider" 1 und 2 von Jez San? Die Kultprogrammierer von Argonaut fingen auf dem Atari mit Vektorprogrammierung an. Die ersten Sierra-Adventures, z. B. Police-Ouest, Kings Ouest und Larry 1 waren sauber umgesetzte TOS-Applikationen, die sogar auf dem vor allem in Deutschland weitverbreiteten Schwarzweißbildschirm liefen. Kennt Ihr "Elite", das Weltraumhändler-Kultspiel, das vom C64 kam? Oder das durchgeknallte "Zak Mc Kracken", eines der ersten erfolgreichen Lucasarts-Adventures, die seinerzeit noch Lucasfilm-Games hießen? Legendär ist auch der Flugsimulator "Falcon F16" von Spectrum Holobyte, für damalige Verhältnisse der realistischste Kampfflugsimulator überhaupt. Ballerfreaks vergnügten sich mit "Xenon" 1 und 2 von Imageworks. Vor allem im Online- und Sharewarebereich spielte die ST-Gemeinde sehr aktiv, Klassiker wie "Midimaze" oder "Kaiser" kennen heute noch viele Freaks.



**Starglider 2 bot Polygone, während es bei SG 1 nur nackte Gittergrafik gab**



**Zak McKracken - eins der ersten Adventures ohne Parser**



**Der GEMULATOR besteht aus einer einfachen PC-Steckkarte und einer Diskette**

### Technische Daten:

- Name: Gemulator 4.06
- Preis: 399 Mark
- Hersteller: Branch Always Software
- Deutscher Vertrieb: COMPO Software GmbH, Tel. 0241/83098, Fax 0241/86922

# SOFT & SOUND

# SHOP

Fach- und Versandhandel  
für aktuellste  
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.  
In Ihrer Nähe.

**Aktuelle Software-Hits  
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA**

## kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt

0190-190 816

Traum-PC ab 45,-



\*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.  
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

## SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.  
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.  
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

- 52064 Aachen  
Mauerstraße 92 (P4) 40260  
96047 Bamberg  
Flussstraße 5 0951-21657  
10551 Berlin  
Ortenberger Str. 44 030-390482  
12207 Berlin  
Odenforfer Str. 13 030-7128599  
**0116 Ahnfeld neu**  
Sluperhörs Str. 42 0211-175877  
38118 Braunschweig  
H. LüdstraÙe 10 511 508291  
40479 Düsseldorf  
Lüneburger Str. 1 0211-4910167  
76468 Durnersheim  
Hauptstraße 2a 07245-7373  
91054 Erlangen  
L. Thalstr. 15 0913 26658  
45329 Essen  
Alpeneser Str. 44B 021 343677  
37085 Göttingen  
David-Hilbert Str. 2 0561-66563  
**68542 Ahnfeld neu**  
Kirchhofstraße 19 0513-44086  
52525 Heinsberg  
Ganghofer Str. 25 02452-481  
34131 Kassel  
Lange Str. 81 0561-39463  
24116 Kiel  
Steinweg 12 0431-97006  
**50178 Köln neu**  
Ahnfeld Str. 45-47 0221-257974
- 0116 Köln neu**  
Gatterweg 149 0221-446499  
23564 Lübeck  
Wakenitzstr. 7 0451 79434  
39112 Magdeburg  
Braunschweiger Str. 104 391 42622  
68159 Mannheim  
Junghäuserstr. 3 0621-101273  
**0607 Heusbruch neu**  
Hofstraße 26 02132-911134  
66538 Neunkirchen  
Bahnhofstr. 13 06821-26797  
41460 Neuss  
Hauptstr. 70 02131-278967  
90443 Nürnberg neu  
Wieserstr. 42 0911-104002  
37520 Osterode  
Markt 14 16 05522-730 1  
75177 Pforzheim  
Scharhofstr. 12 14 01231-56 655  
24306 Plön  
Lilienthalstr. 1 04522-34 2  
66578 Schifflweiler  
Kreuzstr. 18 06821-6321 7  
29525 Selzen  
Huttmacher Str. 11 058 79471  
38300 Wolfenbüttel  
Hauptstr. 111 0531 61821  
38440 Wolfsburg  
Laagbergstr. 63 0536 37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

such als Shop im Shop-Lösung über SOFT & SOUND Entertainment  
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf  
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 23

DER BESSERE VERSAND!

# DIE TRAUMFABRIK



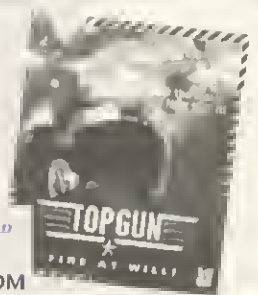
Artikel	CU	Artikel	CU	Artikel	CU	Artikel	CU
11th Hour	109,95	Escalation	109,95	Havenloft II (Stone Prophet)	89,95	Wing Commander 3	99,95
Advanced Civilization	99,95	ESPH Extreme Games	109,95	Hayman	109,95	Wing Commander 4 dt.	99,95
Advanced Tactical Fighters	99,95	Evil Eye of Balar	89,95	Rebel Assault 2	89,95	Wing Commander 4 vs.	109,95
AH-64 Longbow	99,95	Exploration	89,95	Red Ghost	109,95	Wipe Out	99,95
Allison	89,95	Fade to Black	99,95	Hide Xacer	99,95	Writhchoven	89,95
Aliens	89,95	FIFA Soccer '96	89,95	Hitler's Revenge	79,95	Wooden Ships & Iron Men	99,95
Annihilation	89,95	Formula One GP 2	94,95	Sensible World of Soccer	89,95	Worms	89,95
Ascendancy	89,95	Front Page Football '96	99,95	Shenarra dt.	89,95	WWF Arcade Game	99,95
Assault Rig	i.V.	FS S.I	99,95	Shenarra us.	89,95	X-Wing	79,95
Aztec: Empires of Blood	99,95	FS S.I Flight Shop	99,95	Shivers	89,95	Z	89,95
Battle cruiser 3090 AD	i.V.	FS S.I Tower	99,95	Shockwave Assault	89,95		
Battle Isle 3	99,95	G-Roma	89,95	Silent Hunter	89,95	<b>Günstig bis fast geschenkt!</b>	
Battleground Ardennes	99,95	Gene Wars	99,95	Sim Town	89,95		
Bazooka Sue	89,95	Grand Prix Manager	99,95	Space Academy	89,95	Acies over Europe	149,95
Beast Within: Gabriel Knight 2	99,95	Harball 5	99,95	Space Marines	89,95	BAT 3	19,95
Bermuda Syndrom	99,95	Harvester	99,95	Star Rangers	89,95	Desert Strike/Jungle Strike	29,95
Bling!	79,95	Heart of Darkness	99,95	Star Trek - A Final Unity	99,95	Die Siedler	29,95
Blueriff (Screamer)	69,95	Haroes of Night & Magic	89,95	Star Trek - Collectors Edition	99,95	Goblins 1+2	39,95
Bundesliga Manager Hatrick	79,95	Indy Car Raging 2	89,95	Star Trek - Interactive Guide	99,95	History Lane	39,95
Caesar 2	89,95	Jagged Alliance	99,95	Star Trek - Omegaquad	99,95	Kings Quest 6	29,95
Capitalism	89,95	Jetfighter 3	89,95	Star Trek - Omegaquad	99,95	Last in Time 1+2	29,95
Carrier Strike Force	99,95	John Madden '96	89,95	Steel Panthers dt.	89,95	Hactropolis	29,95
Charlie of the SWORD	i.V.	Kingdom O' Magic	i.V.	Stonekeep dt.	84,95	Panzer General 1	39,95
Chronomaster	99,95	Kings Quest 7 (Windows)	99,95	Stonekeep u.s.	119,95	Rebel Assault	39,95
CyberNet	109,95	Knights of Xenar	99,95	TFX 2000	99,95	Sim Earth	39,95
Clockwerk	i.V.	Landis of Lore 2	i.V.	Terminator Future Shock dt.	89,95	Space Quest 4	29,95
Colony Wars 2492	i.V.	Last Admiral 2	99,95	Terminator Future Shock us.	99,95	Star Crusader	39,95
Command & Conquer	99,95	Mad TV 2	89,95	The 5th Musketeer	89,95	Stargate	19,95
Command & Conquer: Mission CD	39,95	Magix Carpet 2	89,95	The Dig	79,95	Strike Commander	29,95
Command Aces of the Deep	89,95	Magic the Gathering	89,95	The Hive	69,95	Syndicate	29,95
Conqueror	89,95	MAIX	89,95	The Raven Projekt	69,95	System Shock	29,95
Conquest of the New World	89,95	Mechwarrior 2	99,95	The Middle of Hester Lu us.	99,95	Transport Tycoon	59,95
Crusader: Hu Ramoseo dt.	89,95	Mechwarrior 2 Data	69,95	Theme Hospital	69,95	Ultimate 7 Compilation	29,95
Crusader: Hu Ramoseo us	109,95	Metal Lords	89,95	This Means War dt.	89,95	Ultimate Underworld 1+2	29,95
Cybermage	89,95	Miracle	99,95	This Means War u.s.	99,95	Wing Commander Armada	29,95
D-Day	99,95	Mission Critical	89,95	Thunderscape	89,95		
D-Info 2	49,95	Mordor: Depths of Dejenol	i.V.	Tie Fighter	79,95	<b>SONY PLAYSTATION</b>	
Doggerfall	99,95	Hoscar Racing	89,95	Time Gate 1	99,95	Simy PlayStation dt.	599,00
Domacles	89,95	HBA Jam Tournament Edition	99,95	Top Gun: Fire at Will	99,95	Destruction Derby	99,95
Dos Hexagonkartell	i.V.	HBA Live '96	89,95	Total Distortion	89,95	ESPH Extreme Sports	99,95
Death Gate	89,95	Head for Speed	89,95	Turrican 2	79,95	Loaded	99,95
Der Uräuzenirke	79,95	NHL Hockey '96	89,95	Urtsukidjo: Perfect Collection	99,95	Loose Soldier	109,95
Der Talisman	89,95	Panzer General 2 dt.	69,95	US Flyer Fighter Gold	99,95	Tekkan	109,95
Descent 1	89,95	Panzer General 2 us	69,95	USS Ticonderoga	89,95	Thunderhawk 2	109,95
Destruction Derby	99,95	Pax Imperia 2	89,95	Virtual Harris	99,95	Ta Shin Sen	89,95
Die Ritter (Siedler 2)	89,95	Perfect General II	99,95	Voliges (Full Throttle)	89,95	Twisted Metal	99,95
Druid Demons of the mind	79,95	Perfect General II Editor	59,95	Warcraft 2	89,95	Viewpoint	99,95
Duke Hakam 30	89,95	PGA Golf '96	99,95	Warhammer	89,95	Warhawk	99,95
Dungeon Keeper	99,95	Phantasmagoria	109,95	Warlord 2 Deluxe	89,95	Wipe Out	99,95
Dungeonmaster 2	99,95	Pole Position	89,95	Waterworld Action	99,95		
Elsabeth	89,95	Police Quest: SWAT	99,95	Waterworld Strategy	99,95	Weitere Titel - auch japanisch und us-amerikanisch - lieferbar!	
Empire 2	89,95	Pro Pinball: The Web	79,95	Weird War II	99,95		
Emulorphy	89,95	RAH Soccer	89,95	Westwood Compilation	89,95		

NEU! An Versandkosten berechnen wir ab sofort nur noch 5,- DM. NEU!



**UNSER ANGEBOT!**  
Formula 1 GP 2  
dt. Version  
**94,95\* DM**

**TOP HIT** auf CD  
Top Gun  
**99,95\* DM**



Fordern Sie unsere Preisliste und den umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

### Laden Berlin

Mittelmwälder Straße 47 • 10961 Berlin  
030/694 48 62 (nur Ladetelefon)  
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße  
Mo.-Fr. 10.00-18.30 und Sa. 10.00-13.30  
Verzandzentrale und Softwaretempel

10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:

**030 / 694 60 43**

Fax-Linie:

**030 / 694 42 56**

Spieleneuheiten am laufenden Band:

**030 / 694 60 45**

alle Spiele sind auch erhältlich bei Disk 1

Brunowstraße 17 • 13507 Berlin  
030/433 74 19  
(nur Ladenverkauf, kein Versand)  
U-Bhf. Tegel

Mo., Do. 12.00-21.00 und Fr.-Sa. 12.00-23.00



Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt nach Wahl entweder mit Post zzgl. 3,- DM NN-Gebühr oder mit UPS zzgl. 6,- DM NN-Gebühr. Post-Express zzgl. 8,- DM, Sicherheitskarte zzgl. 3,- DM. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 18.01.96. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

# So werten wir!

**Name**  
Logo – so heißt  
des Spiel

**Genre**  
Geschicklich-  
keit, Action,  
Adventure,  
Simulation,  
Rollenspiel,  
Sport, Strate-  
gie, Wirtschaft

**Hersteller**  
Wer hat's pro-  
grammiert?

**Niveau**  
Leicht, mittel  
oder schwer?

**Preis**  
Purzelt erleh-  
rungsgemäß  
immer

**Spieler**  
Wieviel?

**Sprache**  
Oft testen wir  
die englische  
Version aus  
Aktualitäts-  
gründen.

**Prozessor**  
Je schneller je  
besser...

**Grafik**  
Welche Grafik-  
modi unterstützt  
das Spiel?

**Sound**  
Welche Sound-  
standards wer-  
den genutzt?  
CD-A ist natür-  
lich CD-Audio

## Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser großen Wert darauf, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerks orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso neu wie wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

• Name	Carrier Strike Force	System	Win'95
• Genre	Simulation	Festplatte belegt	20 MByte
• Hersteller	Empire/Rowen	RAM-Ausstattung	4 MByte
• Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
• Preis	ca. 100 Mark	Extras	Joystick
• Spieler	1		keine
	Deutsch	Englisch	
• Spiel	✓		
• Anleitung	geplant		
• Prozessor	386	486	Pentium
• minimal	66		
• empfohlen		66	✓
• Grafik	VGA	MidRes	SVGA
• Grafik	✓	✓	✓
• Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✓	✓	

• Grafik	65%
• Sound	77%
• Spielspaß	

**Solo Multi**

**73% 85%**

**Bilder auf**



**System**  
Des nötige  
Betriebssystem

**Festplatte**  
So viel belegt  
das Spiel

**RAM-Bedarf**  
Soviel sollte  
mindestens  
drinstecken

**Steuerung**  
Tastatur, Meus,  
Joystick, Game-  
ped, Gun

**Extras**  
VR-Helm, SVGA,  
Netzwerk,

**Grafik**  
Vielfalt? Hinter-  
gründe? Anima-  
tion?

**Sound**  
Sprachausga-  
be? Musikviel-  
falt? Sound?

**Multiplayer**  
Zwei Wertun-  
gen für ausge-  
sprochene Multi-  
player-Titel

**Spielspaß**  
Die wichtigste  
Wertung über-  
haupt!

**PP-CD**  
Die interaktive  
Helfverlänge-  
rung; bietet  
zusätzliche Bil-  
der oder ein  
Demo zum Test

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



Na also! Nach wiederholten Ankündigungen endlich fertig: Der endgültige Power Play-"Oscar". Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Waaerbung...)



**SUPER**

**Die Meinung des Testers.** Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Laufzeit den getesteten Titel und seine Features mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten durchaus absichtlich die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie völlig subjektive Eindrücke des Testers. Die individuelle Meinung des Testers beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann im Zweifelsfall innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugestehet, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

**VORSICHT!  
SCHROTT**

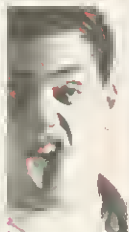
Das Spiel, das dianas "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

**Kids  
only**

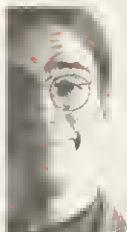
Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.



**Knut Gollert**  
kn



**Sascha Gliss**  
sg



**Ulrich Smidt**  
us



**Hartmut Ulrich**  
hu



**Frank Heukemes**  
fh



**Michael Galuschka**  
mg



**Peter Steinlechner**  
ste

# Gabriel Knight 2: The



Nach seinem anstrengenden Voodoo-Abenteuer in New Orleans hat sich Gabriel erst einmal auf das Schloß seiner bayerischen Vorfahren zurückgezogen, um mit einem neuen Roman zu beginnen. Doch die Stunden musischen Schaffens werden jäh unterbrochen, als die aufgebrauchten Einwohner des am Waldrand gelegenen Dörfchens Rittersberg anklopfen. Der Wolf hat dem Huber Sepp sein kleines Töchterlein geholt, doch über die Trauer hinaus sind die Bajuwaren extrem verängstigt: Wölfe gibt es hier schon lange nicht mehr, man munkelt etwas von einem **Werwolf** und sucht deswegen das Schloß von Gabriels Vorfahren auf, die allesamt "Schattenjäger" waren. Gabriel verspricht, sich des Falles anzunehmen und beginnt um das Haus der Hubers herum mit seiner Spurensuche. Anhaltspunkte gibt es zunächst nicht sehr viele, nur ein

Pfotenabdruck und eine Fellprobe können zur Münchner Universität zur Untersuchung gebracht werden. Der Spezialist bestätigt: wolfähnlich, doch keiner bislang bekannten Rasse angehörig. Die Presse berichtet unterdessen von zwei aus dem Münchner Zoo ausgebrochenen Wölfen, die für den Tod des kleinen Mädchens verantwortlich sein sollen.

Für Gabriel beginnt die Wolfshatz in der Münchner Innenstadt, der Marienplatz und seine Umgebung wird anhand von eingescannten und anschließend leicht verfremdeten Originalfotos fotoalbumtauglich in Szene gesetzt. Einzige Anlaufstelle für Gabriel ist zunächst der Anwalt der Ritters, die jetzt neuamerikanisch "Knights" heißen. Dort finden Eure ersten längeren Unterhaltungen statt, wobei Ihr Euren Fragenkatalog Punkt für Punkt abbakt. Wichtige Gesprächsinhalte werden wie schon im ersten Teil auf Gabriels Diktiergerät festgehalten, so daß Ihr später zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Adventures in die Cassetten bineinhören könnt. Euren Gesprächspartner seht Ihr in in einem Videofenster, das Ihr auf schnelleren Rechner fast bildschirmfüllend vergrößern könnt. Beim Verfolgen der ersten Dialoge wird einem schnell der ganz besondere Reiz, der von der englischsprachigen Version dieses Spiels ausgeht, klar. Da Sierra keine "echten" deutschen Schauspieler für die Aufnahmen verwendete, haben die in Deutsch gehaltenen Dialogparts des Spiels ein ganz

**WERWOLF**  
 "Wer" bedeutet im althochdeutschen "Mann", Werwolf steht also für "Mannwolf". Bezeichnet im Volksglauben den in einen Wolf verwandelten, Menschen reißenden Mann. Die ältesten Belege im germanischen Bereich finden sich bei Bonifatius.



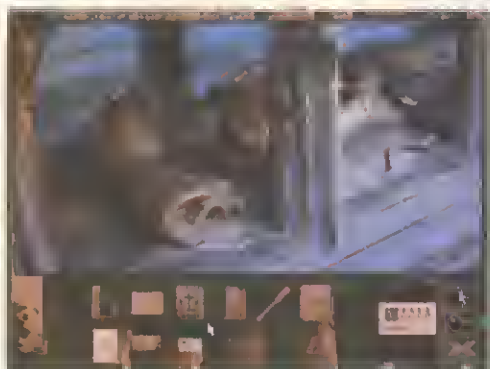
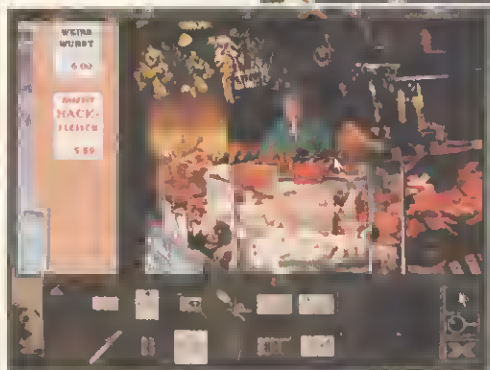
So stellen sich die Amie oleo einen typischen Bayern vor: Der Huber-Sepp und seine Frau



Im mittelalterlichen Städtchen Rittersberg finden sich viele Hinweise zu den mysteriösen Münchner Vorfällen

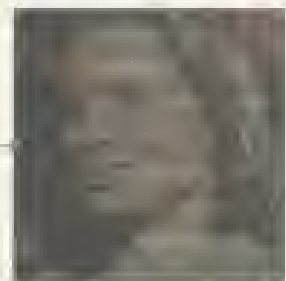
# BEAST Within

Rechts: Auf der Münchner U-Bahn-Karte steuert Ihr die Orte Eures Abenteuers  
 Unten: Die Fleischfrau offeriert ihre typisch deutschen Speisen  
 Ganz unten: Die Gruft der Schattenjäger



Außerhalb der Konversationen agiert Ihr mit dem vor einem Bluescreen gefilmten und dann eingescannten **Gabriel** vor fotografierten Hintergründen. Hier geht es dann auch eher wie in einem konventionellen Adventure zu: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird mitgenommen und ins scrollende, am unteren Bildschirmrand befindliche **Inventory** verfrachtet.

Nach dem Auswerten der aufgefundenen Gegenstände gerät Gabriel schließlich an die Adresse einer Jagdloge, an der nicht nur die Tatsache merkwürdig ist, daß sie nur eine Handvoll Mitglieder umfaßt. Die vornehmen Herren verfolgen ein seltsames Ziel, soviel wird dem lässig aber smart vorgehenden Gabriel schnell klar. Da sich die Ereignisse überstürzen, fordert Gabriel die Hilfe seiner Angestellten **Grace Nakimura** an, die zu diesem Zwecke aus dem fernen New Orleans anreist. Sie soll parallel auf Schloß Rittersberg und in der umliegenden kleinen Ortschaft einigen Hinweisen nachgehen. In diesem Spiel-



**Gabriel Knight, Schriftsteller und Geisterjäger**



**Grace Nakimura, Gabriels Gehilfin**

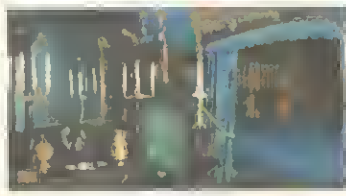


**Der Werwolf, wer's ist, wird nicht verraten**



**GUT**

**Obwohl es sich um eine** unmittelbare Fortsetzung des Inhaltes des ersten Gabriel Knight-Abenteuers handelt, wirkt "The Beast Within" wie ein unabhängiges Spiel und wird aufgrund seiner Movie-Charakteristik eher in einem Atemzug mit "Phantasmagoria" genannt werden. Das ganze Zusammenschnipseln von Filmchen negt doch mitunter stark an der Atmosphäre, die im gepixelten ersten Teil wesentlich besser überkam. Habt Ihr Euch mit dieser neuen Art von Adventure erst einmal angefreundet, genießt Ihr den unfreiwilligen Humor der in "Deutsch" radebrechenden Akteure. Erfreulicherweise gibt's weiterhin knackige Puzzles mit angehobenem Schwierigkeitsgrad. Das gelegentliche Wechseln der Spielfiguren läßt keine Langeweile aufkommen und gibt der gut gesponnenen Story weitere interessante Aspekte



**Ganz oben: Das Schlafgemach des Kini**  
**Oben: Ein Wandgemälde der Siegfried-Saga**

**LUDWIG II.**

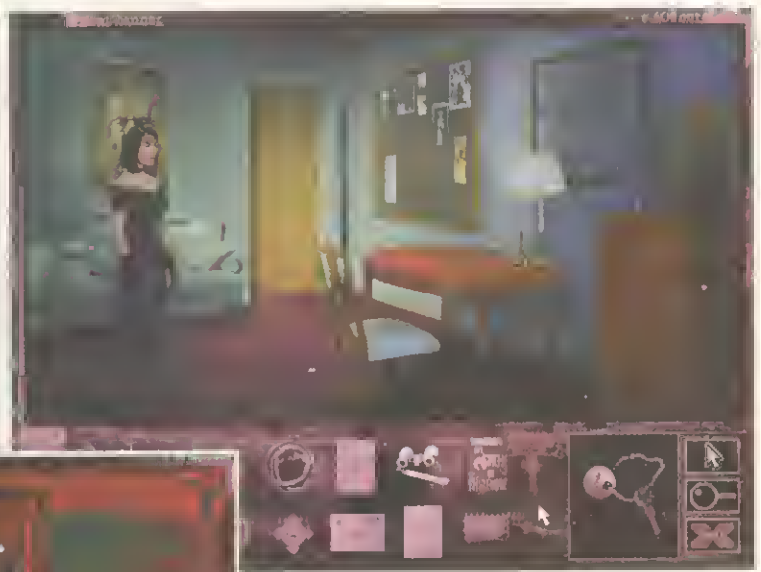
\*1845, + 1886, Sohn Maximilians II, glorifiziert als "Märchenkönig", Erbauer der Schlösser Neuschwanstein, Herrenchiemsee, Linderhof. Leidenschaftlicher Verehrer und Förderer Wagners. 1886 laut ärztlichem Gutachten als verrückt erklärt und entmündigt. Mysteriöser Tod im Starnberger See.



**Aus Tradition: Sterben im Sierra-Adventure**

**Rechts:**  
**In bestimmten Spielabschnitten steuert Ihr Grace, Gabriels Gehilfin**

**Unten:**  
**Mit der Farbwahrnehmung eines Wolfes durchstreift Ihr den Heizungskeller der Oper im Finale**



abschnitt steuert Ihr Grace, die aufgrund ihres weiblichen und exotischen Charmes die bayerischen Dickschädel zwar besser ausquetschen kann, sich aber dafür mit Gabriels deutschblonder Haushälterin Gerde im Nu in der dauergewellten Wolle bat. In Rittersberg wird's mittelal-

terlich und düster, Geheimgänge und Dungeons im Rathaus inbegriffen. Hier findet Grace einen Brief an **König Ludwig II**, dessen mysteriöse amouröse Abenteuer und sein umstrittener Tod fortan eine ganz besondere Rolle im Rätsel um den Werwolf einnehmen. Da man alle deutschen Mythen und Galeonsfiguren irgendwie unter einen Hut bringen muß, reist Ihr im Laufe des Adventures nach Neuschwanstein, lest Ludwigs Tagebücher in Herrenchiemsee und geht in Bayreuth den Spuren einer verschollenen Wagneroper nach, in der sich natürlich alles um Wölfe dreht. Als diese Oper nun uraufgeführt werden soll, kommt es im Heizungskeller des Festspielhauses zum dramatischen Showdown. Hierbei übernehmt Ihr kurzfristig die Rolle eines Werwolves, der den Schwarzen Wolf, seines Zeichens Oberbösewicht und Leitwerwolf, in einem kleinen ins Hauptprogramm integrierten **Extraspiel** durch geschicktes Zustoßen von Türen in die Enge treiben muß. Die schematisch dargestellte, klassische Denksportaufgabe aus der Vogelperspektive verlangt nach nur einem richtigen Lösungswert und ist mit ihrer hohen Anforderung eine tückische letzte Hürde vor der furiosen Schlußsequenz.



**GUT**

**Auch wenn der "Huber-Sepp"** und die anderen fleischgewordenen Teutonenklischees mitsamt Ihrem Weißwurst-Englisch zumindest anfangs eher komisch wirken: Sobald die Story richtig in Fahrt kommt, wird sich keiner dem spannenden Plot um bayerische Werwölfe entziehen können – die Abenteuer des Gabriel Knight machen Spaß. Dazu überraschend intelligente Rätsel und clevere Aufgaben: "The Beast Within" ist kein langweiliger Interactive Movie, sondern ein richtig gutes Adventure. Nicht ganz einverstanden bin ich dagegen mit der Filmqualität: Die Schauspieler wirken teilweise wenig überzeugend, dem Sunnyboy in der Hauptrolle nehme ich weder den Horrorauteurs noch den finsternen Werwolf-Jäger ab. Auch die Lokations wurden nicht besonders gut ausgewählt: Ganz so grau und trostlos wie in einigen der Münchner Szenen ist die "Weltstadt mit Herz" denn doch nicht.

Name	.Gabriel Knight 2: The B			System	.DOS, Win'95, Win 3.1
Genre	Adventure			Festplatte belegt	.20 MByte
Hersteller	Sierra			RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	schwer			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	.6 CDs
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66 90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD.A
	✓	✓

**Grafik** .....69%  
**Sound** .....68%  
**Spielspaß**



Wenn Sie von Ihrem  
 Computer nur die  
 MAUSKCLICKS hören,  
 lassen Sie doch einfach  
 den los



**MAGNAT MULTI-MEDIA** • Kriegt Ihr PC keinen Ton raus? Dann schicken Sie ihm aktive Verstärkung: Multi-Media-Boxen von Magnat. Infos über die HiFi-Klangwunder MM55 und MM45 (Testsieger „HiFi Vision“ 11/95) gibt's im Fachhandel, per Coupon oder über Internet (101526.2562@COMPUSERVE.COM) und Compuserve (101526,2562).

**Magnat**<sup>®</sup>

# POOL CHAMPION



**Onkel Charlie ist mit seinen 2,5 Promille einer der schwächeren Kontrahenten**

**Auf einem echten Perser spielt es sich äußerst komfortabel**

**E**uer größtes Hobby ist Pool Billard, Euer Lieblingsfilm heißt "Die Farbe des Geldes" mit Grinsebacke Tom Cruise und Spaghetti-soßenverkäufer Paul Newman. Ihr feiert gerade 21. Geburtstag und wißt nicht so recht, was aus Eurem Leben werden soll. In dieser verzweifelten Lage beschließt Ihr spontan, es irgendwann einmal allen zu zeigen und das berühmte "National Pool Championship" in Las Vegas zu gewinnen. Mit dieser Rahmenhandlung versucht Mindscape etwas Abwechslung ins Computerbillard-Allerlei zu bringen. In verschiedenen Billardschuppen von der Rockerkneipe bis zur Großraumhalle, meßt Ihr Euch mit unterschiedlich schwer zu besiegenden Gegnern im 8- oder 9-Ball. Im Falle eines Sieges steckt Ihr das sauer verdiente Geld in bessere Queues, Trainingsein-



**Der Tisch aus der Sicht des Spielers**

heiten oder entrichtet das Startgeld für ein monatlich stattfindendes Turnier. Gewinnt Ihr davon eines, reicht der Zaster sogar für ein Flugticket nach Las Vegas...

Für eine schnelle Partie zwischendurch stehen insgesamt sechs Varianten zur Verfügung: Neben dem bereits erwähnten 8-Ball und 9-Ball noch 10-Ball, 15-Ball, 14.1 Continuous und Rotation. Am gerenderten Tisch, der aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden kann, stellt man die Stoßrichtung, den vertikalen Queuwinkel, die Stärke des Stoßes und den Effekt ein und betrachtet in einer Animation den Erfolg der eigenen Bemühungen. Nützliches Hilfsmittel beim Anpeilen der Bälle und Taschen sind **zuschaltbare Linien**, die den voraussichtlichen Lauf der Kugeln anzeigen. Dadurch wird Pool Champion aber recht einfach, der wahre Meister am Stock läßt diese Unterstützung deshalb weg. Sämtliche Spiele werden vom Programm festgehalten und fließen in die jederzeit aufrufbare Spielerstatistik ein, die Aufschlüsse über die verschiedenen Fähigkeiten und Erfolgsquoten gibt.

mg



**GEHT SO**

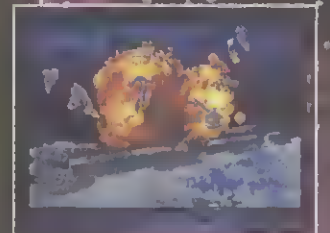
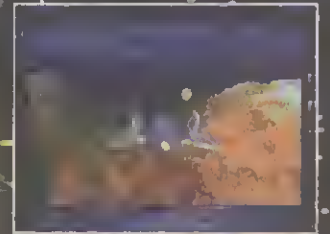
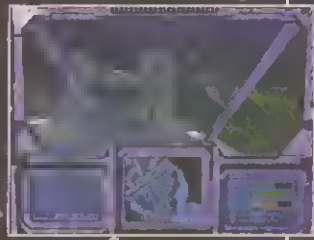
**Wirklich eine gute** Idee von Mindscape, das auf Dauer doch etwas ermüdende Kugelgestöße in eine kleine Handlung einzubetten. So ist die Motivation ungleich höher, sich Partie um Partie vorzuarbeiten, um irgendwann einmal Pool Champion zu werden. Das eigentliche Stoßen und Einlochen ist nämlich recht unspektakulär ausgefallen und erinnert an das ältere und vor allem billigere "Arcade Pool" von Team17. Grafisch und soundtechnisch wird ebenfalls nicht besonders viel geboten, die Renderbildchen sehen teilweise recht übel aus, und ein Großteil der Begleitmusik wäre in einem Schlafwagen der Deutschen Bahn deutlich besser aufgehoben. Leider gibt es bei der Tischansicht kein echtes 3D, die meisten der einstellbaren Perspektiven sind ziemlich unbrauchbar. Was bleibt, ist ein durchschnittlicher Billardsimulator mit ein paar netten Ansätzen.

Name .....	<b>Pool Champion</b>	System .....	Windows
Genre .....	Sportspiel	Festplatte belegt .....	1-37 MByte
Hersteller .....	Mindscape	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1-2		
	Deutsch    Englisch		
Spiel .....	✓	<b>Grafik</b> .....	<b>52%</b>
Anleitung .....	✓	<b>Sound</b> .....	<b>34%</b>
Prozessor .....	386    486    Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal .....	66		
empfohlen .....	66		
Grafik .....	VGA    MidRes    SVGA		
Sound .....	S'Blast    GMidi    CD-A.		
	✓		





# STRIKE BASE



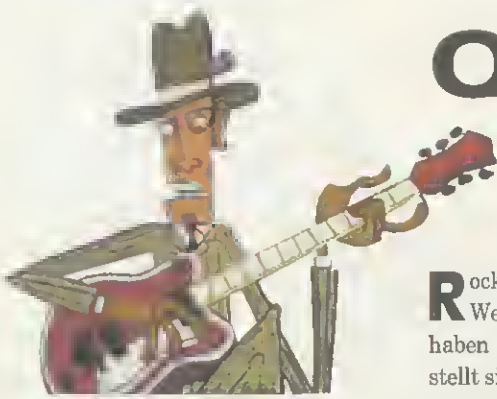
**CD-ROM**  
MS-DOS/Lauffähig unter WIN95

Die Menschheit im gnadenlosen Kampf mit einer außerirdischen Rasse. Die Kolonien sind in höchster Gefahr. Sie haben das Kommando über eine der modernsten militärischen Anlagen mit dem Codenamen "Strike Base". Das Schicksal und das Überleben der menschlichen Zivilisation liegt allein in Ihren Händen. Wehren Sie hinterhältige Angriffe der Außerirdischen ab, jagen und vernichten Sie den Feind. Legen Sie seine Basen in Schutt und Asche und bomben Sie ihn aus seinen Verstecken!

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BONICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Max Design Entertainment Software  
Gewerbestraße 639, A-8970 Schladming



# QUEST FOR FAME

**Habt Ihr das Zeug zu einem Virtuosen der Airguitar? Hier könnt Ihr es herausfinden!**

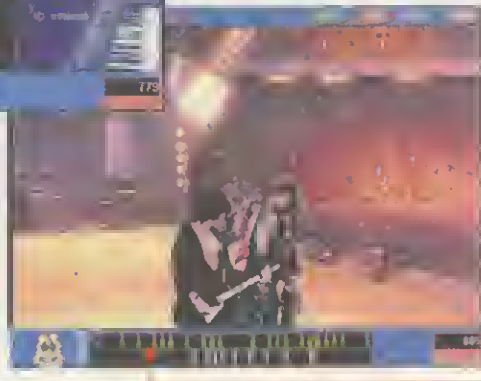
**R**ockmusiker haben's gut! Sie reisen in der Welt herum, wohnen in teuren Hotels und haben an jeder Hand zehn Groupies. So ähnlich stellt sich der Durchschnittsbürger das Leben von Megastars à la Rolling Stones oder Aerosmith vor. Bis der Nachwuchsmusiker sich in solchen Kreisen bewegen kann, hat er meist eine wenig glamouröse Karriere hinter sich. Quasi im Schnelldurchlauf können nun selbst unmusikalisches Couch-Potatoes mit „Quest for Fame“ eine solche Musikerlaufbahn nachspielen. Spielen ist hier wörtlich zu nehmen, denn mit einer Art virtuellem Plektrum, das auf den Namen „VPic“ hört, müßt Ihr versuchen, diverse Aerosmith-Klassiker möglichst perfekt nachzuspielen. Das „VPic“ wird einfach in den Druckerport gesteckt und schon kann's losgehen. Mit Hilfe eines Tennisschlägers oder Billardqueues gilt es anhand einer Art **EKG-Kurve** im richtigen Moment die virtuelle Gitarre anzuschlagen. Um die Akkorde müßt Ihr Euch nicht kümmern, nur das Timing der Anschläge entscheidet. Euren



**„Let's go celebrate!“ Will uns diese Dame gebrauchte BH's verkaufen?**



**In den Aerostudios könnt Ihr Joe Perry von Euren Fähigkeiten überzeugen (oben).**



**In Concert mit Aerosmith... cool! (rechts).**

Erfolg lest Ihr am „Songscore“ ab, der von 1000 Punkten für exaktes Nachspielen bis 0 Punkte für Versager reichen kann. Zusätzliches Feedback über Eure Leistung gibt das Rock-O-Meter, das über ein Rockerface die Stimmung Eures Publikums ausdrückt. Im oberen Bildschirmritzel spielt sich die Handlung von „Quest“ als eine Art Interactive Movie ab. Auf einer Übersichtskarte habt Ihr als Hotspots zunächst nur Euer Schlafzimmer und den improvisierten Probenraum zur Verfügung. Wenn Ihr Euch in Eurem Repertoire sicher fühlt, geht's ab zum ersten Gig im „Roadkill“, wo Ihr Rock-Fans mit gecoverten Aerosmith-Titeln zum Tanzen bringen müßt. Am leichtesten ist es, wenn Ihr Euch für den einfachsten Part, die Basic-Gitarre entscheidet. Wer sich an Rhythm-, Lead- oder Stuntgitarre wagt und brilliert, dem ist die Aufmerksamkeit von Aerosmith sicher. Die fünf Rockopas laden bei entsprechendem Score in den örtlichen Bluesclub ein, wo Ihr mit schwarzen R&B-Legenden strumen dürft. Hält der Erfolg an, erwartet Euch am Schluß ein Auftritt mit Steven Tyler & Co. *sg*



**GUT**

**Beavis & Butthead** hätten ihre wahre Freude an „Quest for Fame“. Endlich dürfen Nachwuchsmusiker ihre Airgitarre zum Klängen bringen. Die Handhabung des „VPic“ ist zwar gewöhnungsbedürftig, nach einiger Zeit jedoch gehen Euch auch kompliziertere Riffs locker von der Hand. Die Kombination von Realfilm und Cartoon-Elementen ist durchweg gelungen und das Spiel nimmt sich selber nicht allzu ernst. So gibt es neben guter Musik auch zahlreiche gute Gags zu genießen. Meine höchste Wertung verweigere ich „Quest for Fame“ jedoch: Zum einen finden sich insgesamt nur sieben Aerosmith-Lieder auf der CD, von denen man lange Zeit nur drei bei Auftritten spielen kann. Zum anderen läßt sich das Teil viel zu schnell durchzocken: Nach einem durchrockten Nachmittag lag ich bereits mit dem Groupie in der Kiste. Ansonsten jedoch zeigt „Quest“ wie innovative Interactive Movies auszusehen haben.

Name	Quest for Fame			System	Win 3.1, Win'95, DOS
Genre	Adventure			Festplatte belegt	10 MByte
Hersteller	Virtual Music/BMG			RAM-Ausstattung	6 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	enthält VPic
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** .....77%  
**Sound** .....81%

**Spielspaß**

**76%**  
**Bilder auf**

# DIE NUMMER 1 KOMMT



# F1-MANAGER'96

IN ZUSAMMENARBEIT MIT RTL & EINEM BEKANNTEN DEUTSCHEN FORMEL1-RENNFAHRER BY





**Kavalleriestr. 8**  
Tel. 0521 60442

**Friedrichstraße 42**  
Tel. 0228 638677

**Bahnhofplatz 9**  
Tel. 0421 1692978

**CD-ROM**

- 3D Ultra Pinball DEX 89,900M
- 5th Musikalien DDD 69,900M
- 7th Guest DDE 24,900M
- 10 Jahre Interplay DEX 89,900M
- 11th Hour DEX 89,900M
- 11th Hour Limited DEX 89,900M
- 1942: European Air War DEX 89,900M
- A. Genl DDD 89,900M
- Absolute Zero DEX 69,900M
- Aces Collection DDD 64,900M
- Aces of the Deep DDD 79,900M
- SVGA Enhanced DEX 24,900M
- Aces over Europe DEX 24,900M
- Aces over Mountains ??? in Verb.
- Across the Rhine DDD 99,900M
- Action Pack EFX 19,900M
- Action Soccer DDD 74,900M
- AD & D 2: Masterpieces EET 79,900M
- Adams Family Pinball ??? in Verb.
- Adv. Tactical Fighters DEX 79,900M
- Asterisk D?? in Verb.
- Agile Warrior: F111X DDD 84,900M
- AH B40 Longbow DDE 74,900M
- Air Havoc Controller DDD 74,900M
- Air Power D?? in Verb.
- Albion DDD 74,900M
- Alliance D?? in Verb.
- Allen Legacy DEX 69,900M
- Allen Logic DEX 39,900M
- Allen Odyssey DEX 69,900M
- Allen Trilogy ??? in Verb.
- Allen Virus DDD 84,900M
- Altenbreed 3 DEX 64,900M
- Alphas DDD 74,900M
- Allied General WIN DEX 74,900M
- Allied General WIN DDD in Verb.
- Alone In the Dark DDD 29,900M
- Alone In the Dark 2-1 DDD 64,900M
- Alone In the Dark 3 DDD 84,900M
- Amerika 1961-1965 DDD 84,900M
- Amul of Dawn DDD in Verb.
- Amul of Dawn EEE 74,900M
- Apache Longbow DDD 74,900M
- Arcade Classic ??? 69,900M
- Arcade Pool-Driver DEX 39,900M
- Archangel DEX 74,900M
- Archibald Applebrook DEX 84,900M
- Are you afraid of the D. DEX 69,900M
- Armored Fist DDD 84,900M
- Around Hollywood DDD 39,900M
- Ascendancy DDD 84,900M
- Assault Riggs DEX 69,900M
- Asterix DDD 69,900M
- Alan 2600 Action Pack DEX 59,900M
- Alan 2600 Action Pack 2 EEE 54,900M
- Alfas DDD 49,900M
- ATF US (X-Fights) DDD 84,900M
- Award Winners Pld. DTX 69,900M
- Awful Green Things DEX in Verb.
- Aztec: Empire of Blood ??? in Verb.
- B-17 Flying Fortress DEX 39,900M
- Banyon DEX 59,900M
- Balman Forever DEX in Verb.
- Battle Baza DEX 79,900M
- Battle Bugs DDD 44,900M
- Battle Isle 2 Pack DDD 74,900M
- Battle Isle 3 WIN DDD 84,900M
- Battle Race DEX 79,900M
- Battlecruiser 3000AD DDD 64,900M
- Bazooka Sue DDD in Verb.
- Beavis and Butthead ??? in Verb.
- Beneath a Steel Sky DDD 39,900M
- Berlin Connection DDD 99,900M
- Bernuda Syndrom DDD 84,900M
- Bernhard Langer Golf DDD in Verb.
- Big Red Racing ??? in Verb.
- Bling DDD 69,900M
- Blitmap DDD 69,900M
- Bilgorge DEX 59,900M
- Blutuss DDD 34,900M
- Blind Date WIN DDD in Verb.
- Bob Dylan Highway 81 EEE 84,900M
- Body Slam Wrestling DEX in Verb.
- Brandead 13 DEX in Verb.
- Briett Hull Hockey DEX 79,900M
- Bricks, Blocks & Clocks DEX in Verb.
- Bundesl. M 3 Hattrick DDX 79,900M
- Bundesl. M 3 Supporter DDX 49,900M
- Bureau 13 DEX 39,900M
- Burpee Duen DDD in Verb.
- Burpee in Time DDD 74,900M
- Burn Cycle DDD 74,900M
- Burning Steel 2 DDX 39,900M
- Burning Steel 3 EEE 49,900M
- Burning Steel 4 DDD in Verb.
- Buzz Aldrin DDD 74,900M
- Caesar ??? 24,900M
- Caesi 2 DDD 79,900M
- Capitalism DTX 79,900M
- Carriers at War Complete EEE in Verb.
- Carner Strike Force DEX 79,900M
- Caribbean Disaster DDD 84,900M
- Celebrity Poker WIN DEX in Verb.
- Championship Man. 2 DDD 89,900M
- Craxis Control DDD 74,900M
- Chevy-Flucht von F5 DDD 74,900M
- Chronicles of the Sword ??? in Verb.
- Chronospiel DEX 74,900M
- Crimenaria '96 EEE 69,900M
- Civilization 2000 DDD in Verb.
- Civilization 2000 DDD in Verb.
- QvNet (WIN) DDD 89,900M
- Daylighter 2 EEE 79,900M
- Cleann House DDX 69,900M
- Coktel Kit 4-7 DDD 69,900M
- Coktel Kit B-12 DDD 69,900M
- Comanche Comp DDD 64,900M
- Comanche vs. Wewehoff DDD 79,900M

- Comal Air Patrol DEX 69,900M
- Comal Classics III DTX 89,900M
- Command & Conquer DDD 79,900M
- Mission CD DDD in Verb.
- Command & Conquer EEE 79,900M
- Command & Conquer II EEE 89,900M
- Command: Aces of Deep DDD 79,900M
- Commodore Action Pack EEE in Verb.
- Congo DDD in Verb.
- Connect DDD in Verb.
- Conquest of the New World ??? 49,900M
- Conspiracy DEX 29,900M
- Creative Shock DDD 24,900M
- Crusader DDD 64,900M
- Crusader DDD 79,900M

- Die Siedler 2 DDD 84,900M
- Digital Dreamware ??? 49,900M
- Dime City DDD 79,900M
- Direktors Lab DDD 64,900M
- Dirf Race DEX in Verb.
- Dinosaur Tycoon D?? in Verb.
- Disowall DDE 84,900M
- Disowall DDD 79,900M
- Doglight DEX 39,900M
- Qoppel DDD 64,900M
- Drab DEX in Verb.
- Dragon DDD 39,900M
- Dragon DEX 39,900M
- Dragon DEX 29,900M
- Dreamscape ??? in Verb.
- Dreamscape DDD 39,900M
- Dreamscape DDD 39,900M

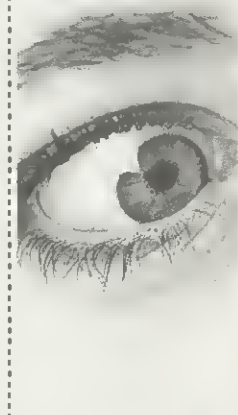
- Imperium Romanum DDD 84,900M
- Inca DEX 49,900M
- Inca Collection DDD 69,900M
- Indy Car Racing DEX 24,900M
- Indy Car II DEX 24,900M
- Indestructibles DDD in Verb.
- Interlo DDD 99,900M
- Interactive Collection 2 ??? 89,900M
- Intl. Tennis Open DDD 74,900M
- Iron Angel DDD in Verb.
- Island Casino ??? 69,900M
- Jagged Alliance DEX 74,900M
- Jagged Alliance DDD 89,900M
- Jedlighter 3 ??? in Verb.
- Jewels of the Oracle DDD 84,900M
- John Madden '96 DEX 79,900M

- Lothar Math'sus II DDT 29,900M
- Love Vision ??? 49,900M
- Lucas Arts Cl. Adv. DDX 109,900M
- Lucas Arts Cl. Sim. DEX 84,900M
- Lucas Arts Top Adv. DDX 79,900M
- MacLavelle: The Prince DDX 89,900M
- Mad News DDD 69,900M
- Mad TV 2 DDD in Verb.
- Mad in Germany DDT 59,900M
- Maniac Mansion 2 DDD 34,900M
- Magic Carpet Plus DDE 49,900M
- Magic Carpet II DDD 79,900M
- Magie The Galh. WIN95 DDD 99,900M
- Manrac Karls ??? 44,900M
- Maniac Mansion 2 DDD 34,900M
- Marco Polo DEX 64,900M
- Marine Fighters DDE 44,900M
- Master of Anlars ??? in Verb.
- Master of Magic DDE 89,900M
- Master of Orion DEX 39,900M
- Master of Xenos DDD in Verb.
- Maximum Roadkill ??? in Verb.
- Mechwarrior II DDD 79,900M
- Mechwarrior II EEE 79,900M
- Mission CD DDD in Verb.
- Netzwerk Zusatz EEE in Verb.
- WIN95 DDD in Verb.
- Megapak 3 DEX 79,900M
- Megapak 4 DEX 84,900M
- Melina ??? 89,900M
- Merlins Zauberlehreng D?? in Verb.
- Metal Lords DDD in Verb.
- Metal Lords EEE in Verb.
- Metal Marines FEE in Verb.
- Metal Storm ??? in Verb.
- Millenia DDD 64,900M
- Micro Machines 2 Sp. E. DEX 49,900M
- Mission Critical DEX 74,900M
- Mist DDD 89,900M
- Monopoly DDD 64,900M
- Monsiendat DDD in Verb.
- Monlhy Python's CwoT EEE 79,900M
- Mortal Coil DDD 64,900M
- MTV's Club Dead DEX 49,900M
- Music Central EEE 84,900M
- Myst DDD 89,900M
- Limited Edition DDD 69,900M
- NASCAR Racing DEX 29,900M
- Track Pack DEX 39,900M
- WIN 95 DDD in Verb.
- NBA Jam Tournament DEX 89,900M
- NBA Live '96 DEX 69,900M
- NBA Live '96 D?? 79,900M
- NBA Basketball 2 DDD in Verb.
- Need for Speed DDD 79,900M
- Networks DDD 84,900M
- NHL Hockey '94 DEX 29,900M
- NHL Hockey '95 DEX 29,900M
- NHL Hockey '96 DDD 79,900M
- Noclipops DEX 29,900M
- Onidime DDX 24,900M
- One must fall DDD in Verb.
- Onside DEX 29,900M
- Diplot Conspiracy DDD 89,900M
- Panzer General DEX 29,900M
- Panzer Gen. 2 WIN DEX 74,900M
- Panzer Gen. 2 WIN DDD in Verb.
- PG Games Cheat DDX 29,900M
- Perfect General 2 DDD 69,900M
- Pelko DDD 79,900M
- PGA European Tour DEX in Verb.
- PGA Tour Golf 486 DEX 89,900M
- PGA Tour Golf '96 DEX 79,900M
- Data CD DEX in Verb.
- PGA Tour Golf WIN DDX 29,900M
- Phantasmagoria DDD 84,900M
- Phantasmagoria EEE 84,900M
- Pinball Dreams Del. DEX 74,900M
- Pinball Fantasies Del. DEX 74,900M
- Pinball Illusions DEX 69,900M
- Pinball Mania DEX 64,900M
- Pinball Wizard 2000 DEX 69,900M
- Pinball World DEX 69,900M
- Plates Gold DDX 39,900M
- Pinball WIN95 DDD 79,900M
- Pole Position DDD in Verb.
- Police Duesi 4 DDE 84,900M
- Police Duesi Collection DEX 64,900M
- Police Duesi SWAT DEX 74,900M
- Police Duesi SWAT DDD in Verb.
- Pool Champion WIN95 EEE 89,900M
- Populous 2/Powerint. DEX 29,900M
- Power Corruption & Lies DDT 49,900M
- Powerlight DEX 69,900M
- Powerhouse DDD 64,900M
- Powerline DEX in Verb.
- Power Up I DEX 89,900M

- Primal Rage DEX 79,900M
- Prince of Persia Coll. DEX in Verb.
- Prince Symbol EEE 84,900M
- Prisoners of Ice DDD 84,900M
- Privateer DEX 29,900M
- Project Paradise DEX 29,900M
- Pio Pinball DEX 54,900M
- Prototype DEX 79,900M
- Psychic Detective DEX in Verb.
- Psycho Pinball DDX 74,900M
- D-POP DDD 69,900M
- Quantum G. 2 (Vortex) DEX 79,900M
- Railroad Tycoon Del. DEX 69,900M
- Rafflesia DDD 79,900M
- Ran Trainer DDD 94,900M
- Ran Trainer 2 DDD 84,900M
- Ravenloft DEX 49,900M
- Raven Project DDD 74,900M
- Rayman DEX in Verb.
- Rebel Assault DDD 34,900M
- Rebel Assault 2 DDD 84,900M
- Red Ghost DDD in Verb.
- Renegade DEX 39,900M
- Mission CD DEX in Verb.
- Retribution DDD in Verb.
- Reunion DDX 74,900M
- Revolution X ??? 89,900M
- Riddle of the Master L DEX 74,900M
- Riddle of the Master L DDD in Verb.
- Rings Race ??? 54,900M
- Ring dei Nibelungen ??? 64,900M
- Rings of Medusa Gold DDX 79,900M
- Ripper DEX in Verb.
- Rise of the Robots DDE 84,900M
- Rivers of Dawn DEX 74,900M
- Road Rash ??? in Verb.
- Road Warrior ??? 64,900M
- Robinsons Requiem DDD 79,900M
- Rosettaheim ??? in Verb.
- Russel of Aces DEX 69,900M
- Sam & Max DDD 79,900M
- Salo City DEX in Verb.
- Schleichfahrt DDD in Verb.
- Sense World of Soccer DDD 79,900M
- Sensible Golf DEX 64,900M
- Shadowcaster DEX 29,900M
- Shadow of the Comet DDD 29,900M
- Shanghai Great M. DDD 79,900M
- Shannara EEE 74,900M
- Shellshock ??? 74,900M
- Sherrington Fox DEX in Verb.
- Shogun DDD 79,900M
- Shivers DDD in Verb.
- Shockwave Ass. WIN 95 DDD 79,900M
- Sid Meet Classics DDT 84,900M
- Silent Hunter DEX 74,900M
- Silent Thunder WIN95 DEX in Verb.
- Silent Steel DDD 109,900M
- Sim City DDD 24,900M
- Sim City DDD in Verb.
- Sim City 2000 WIN95 DDX 94,900M
- Sim City 2000 Coll. DDX 94,900M
- WIN DDX 39,900M
- URK DEX 69,900M
- Sim Classics 2 EEE 79,900M
- Sim Isle EEE 74,900M
- Sim Isle DDD 79,900M
- Simon the Sorcerer DDD 29,900M
- Simon the Sorcerer 2 DDD 79,900M
- WIN95 DDD in Verb.
- Sim Tower DEX 74,900M
- Sim Tower DDX 79,900M
- Sim Tower DDD 69,900M
- Simulation Compilation DTX 54,900M
- Skyraams DEX 49,900M
- Skyraams of Jotune DEX 39,900M
- Space Arm 5000 DDD 69,900M
- Space Academy DEX in Verb.
- Space Ace ??? in Verb.
- Space Bucks WIN DEX in Verb.
- Space Hulk DDD 29,900M
- Space Hulk WIN95 DDD in Verb.
- Space Hulk II DDD 79,900M
- Space Marines DDD 79,900M
- Space Duesi Collect. DEX 84,900M
- Space Duesi 4 DEX 24,900M
- Space Duesi 6 DDD 79,900M
- Space Ship Warlock DDD in Verb.
- Spaßpaket 1 DTX 24,900M
- Spaßpaket VR WIN DEX in Verb.
- Sport Compilation DDT 64,900M
- SSN 21 Servolt DEX 29,900M
- St. Thomas D?? 49,900M
- Starball ??? in Verb.
- Star Control 3 ??? in Verb.
- Star Gate ??? 49,900M
- Star Rangers DDD 59,900M
- Star Trek DDD 29,900M
- Star Trek Deep Space 9 ??? in Verb.
- Star Trek Final Unity DEX 99,900M
- Star Trek Final Unity EEE 89,900M
- Limited Edition EEE 109,900M
- Star Trek Generations DDD in Verb.
- Star Trek Interactive DDD 104,900M
- Star Trek Judg. R. Lm. DDD 89,900M
- Star Trek Klingon EEE in Verb.
- Star Trek Mediapedia DDD 74,900M
- Steel Panthers ??? 54,900M
- Sting DEX 74,900M
- Stonekeep DEX 89,900M
- Stonekeep DDD 99,900M
- Stratagem Compilation DDT 54,900M
- Strike Commander DEX 29,900M
- Strike Commander DEX 74,900M
- SubWar Subbot WIN95 DEX 74,900M
- SubWar 2050 DDX 39,900M
- Supa Karls DEX 24,900M
- Plus DEX 49,900M
- Push Pushover ??? in Verb.
- Swird of Xeen ??? in Verb.
- Syndicate Wars DDD 29,900M
- Syndicate Wars DDD in Verb.
- Synogist DDD in Verb.

**SOFSALE®**  
Lau und Telke OHG

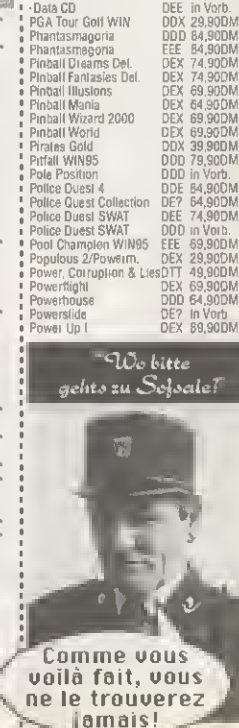
Herzlich willkommen im Fungame-Paradies..



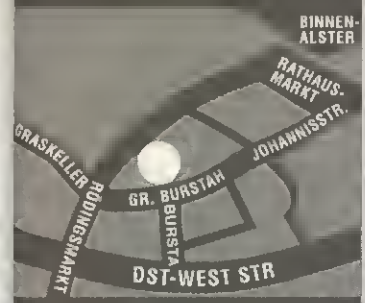
- Dungeon Keeper WIN95 DDD 84,900M
- Dungeon Master 2 DDX 89,900M
- EA Sports Rugby DEX 79,900M
- Earth Siege DDD 84,900M
- Mission CD DDD 49,900M
- Earth Stage II ??? in Verb.
- Earth Worm Jim WIN95 DDD 84,900M
- Eine kurze Geschichte... DDD in Verb.
- Elisabeth I DDD in Verb.
- Empire 2 EEE 69,900M
- Encarta World Atlas EEE 114,900M
- Endorion DEX 74,900M
- Englisch 1 Plus DDX 89,900M
- Entomoph DFF 69,900M
- Eben der Erde DDD 84,900M
- Escalation ??? in Verb.
- Espionage WIN95 DDD in Verb.
- Evolution ??? in Verb.
- Extractions DEX 59,900M
- Extreme Games ??? 69,900M
- Extreme Pinball DEX 74,900M
- Eye of the Beh. Titoll. DDX 39,900M
- Eye of the Beh. Titoll. DEX in Verb.
- F-117 A Stealthhawk DEX 39,900M
- F-15 Fleet Defender Plus DEX 39,900M
- F-15 Strike Eagle III DEX 39,900M
- Fade to Black DDD 84,900M
- Falcon 3.0 DEX 39,900M
- Falcon Gold Coll. DEX 39,900M
- Fantasy Fest EEX 39,900M
- Fantasy General DEX in Verb.
- Fatal Attack DEX in Verb.
- Fatal Racing DDD 69,900M
- Fields of Glory DEX 39,900M
- FIFA Soccer '95 DDE 39,900M
- FIFA Soccer '96 DDD 79,900M
- Fighter Duel DEX 69,900M
- Flight Commander 2 DDE 69,900M
- Flight of the Amazon D DDD 69,900M
- Flight Unlimited DDX 69,900M
- WIN95 DDX in Verb.
- Flugsim 5.1 EEE 79,900M
- Flugsim 5.1 DDD 114,900M
- Flugsim. Airbus Family DEX 54,900M
- Flugsim. Boeing Family DEX 54,900M
- Flugsim. British Isles DEX in Verb.
- Flugsim. Dassignet 2 WIN DDD 69,900M
- Flugsim. Euro DEX 54,900M
- Flugsim. Flightship DEX 79,900M
- Flugsim. Hawaii DEX 49,900M
- Flugsim. Hong Kong DEX 49,900M
- Flugsim. Las Vegas DEX 64,900M
- Flux ??? 49,900M
- Flying Tigers DEX in Verb.
- Formula 1 Grand Prix DEX 39,900M
- Formula 1 Grand Prix 2 DDD 99,900M
- Forrest Gump ??? 64,900M
- Frankenstein DDD 89,900M
- Frantz DDX 44,900M
- Fun & Games ??? 84,900M
- Futur Dimension DDX 64,900M
- Fuzzy World D?? 39,900M
- Gabriel Knight DDD 79,900M
- Gabriel Knight ??? in Verb.
- Gabriel Knight 2 DDD in Verb.
- Gene Wars DDD 79,900M
- Goblins 1 und 2 DDX 24,900M
- Goblins 3 ??? 24,900M
- Grand Prix Manager DDD 84,900M
- Great Naval Battles III EEE 79,900M
- Gunsnip 2000 DEX 39,900M
- Hemmel of the Gods DDD 39,900M
- Hand of Fate DDE 34,900M
- Hardball 4 DEX 79,900M
- Hardline (Scavenger) ??? in Verb.
- Harpist 2 Deluxe ??? 24,900M
- Harris Jumpjet DEX 39,900M
- Harvester D?? in Verb.
- Hallick DDX 79,900M
- Heart of Darkness DDD in Verb.
- Heroes of Might & Magic DEX 79,900M
- Hexen DEX 69,900M
- Hidden Below DEX 29,900M
- High Seas Trader DDX 29,900M
- History Line DDX 34,900M
- Holmes 2: Rose Tattoo DDD in Verb.
- Hollywood Pictures DEX 79,900M
- Hoops DEX in Verb.
- Hoyles Classic EEE 74,900M
- Hugo 3 DDD 79,900M
- Ice & Fire ??? 69,900M

...mit über  
→ 957  
Angeboten  
für  
unbändige  
Spiel-Freude!

- Johnny Bazookalone ??? 69,900M
- Joy of Sax EEE 69,900M
- Joy of Sax DDD 69,900M
- Judge Dead ??? in Verb.
- Jurifund D?? in Verb.
- Kaiser Deluxe DDX 59,900M
- Kingdoms of Germany DDX 69,900M
- Kings Duesi Collect. DTX 84,900M
- Kings Duesi 6 DEX 24,900M
- Kings Duesi 7 DEX 24,900M
- Kirk n' Fly ??? in Verb.
- Knights Chase ??? 49,900M
- Knights of Xentar DDD 94,900M
- Krypton Egg D?? 44,900M
- Labyrinth of Time DEX 29,900M
- Landes of Lore DDX 34,900M
- Landis of Lore 2 DDD 89,900M
- Larry 6 DDX 84,900M
- Larry Collection DEX 84,900M
- Last Dynasty DDD 79,900M
- Legend of Kyrandia 2 DDE 34,900M
- Legend of Kyrandia 3 DDE 24,900M
- Legions DEX in Verb.
- Leisure Suit Larry Coll. DEX 84,900M
- Leimmings 3 DEX 69,900M
- Leimmings 3D DEX 89,900M
- Links 395 Pro DEX 49,900M
- Bank! EEE 49,900M
- Berry EEE 49,900M
- Castle Pinus EEE 49,900M
- Cog Hill EEE 49,900M
- Devils Island EEE 49,900M
- Firestone EEE 49,900M
- Mauna Kea EEE 49,900M
- Pretina Dunes EEE 49,900M
- Rivera EEE 49,900M
- T'ron Hunter EEE 49,900M
- Lion ??? 69,900M
- Little Big Adventure DDD 89,900M
- Little Big Adventure 2 DDD in Verb.
- Live Action Football DEX 79,900M
- Lock Runner DDX 79,900M
- Nel EEE in Verb.
- Ned EEE in Verb.
- Lollypop DDX 44,900M
- Lords of Midnight DDD 29,900M
- Lords of the Realm DDD 69,900M
- Lost Admiral 2 DEX in Verb.
- Lost Eden DDD 74,900M
- Lost in Time DDX 24,900M
- Lost in Town D?? in Verb.



„Wo bitte gehts zu Sofsale!“  
Comme vous voilà fait, vous ne le trouverez jamais!



Großer Burstah 50-52  
Tel. |040| 363550



Marktstr. 47  
Tel. |0511| 322936



Osterstr. 24  
Tel. |05121| 37210



Schlossplatz 19  
Tel. |05021| 910416

- System Shock DDD 29,90DM
- T-Mek DEE 79,90DM
- Tallman DDD 74,90DM
- Tank Commander DDD 89,90DM
- Task Force 1942 DEX 39,90DM
- Teauchel DDD In Verb.
- Tek War ??? 74,90DM
- Temptation DTT 34,90DM
- Ten Pack Vol. 1 ??? 69,90DM
- Ten Pack Vol. 2 ??? 69,90DM
- Terminal Velocity DEX 69,90DM
- Terminator Ful. Shock ??? 89,90DM
- Texas Sile DDD In Verb.
- TFX EF2000 DDE 84,90DM
- The Beast Within DDD In Verb.
- The Beast Within DEE In Verb.
- The Darkening DDD In Verb.
- The Hive WIN95 DEF 59,90DM
- The Hive WIN95 DDD In Verb.
- Theme Hospital DDD In Verb.
- The Compl. Carriers of W. FFE In Verb.
- The Dig DEE 69,90DM
- The Dig DDD 84,90DM
- The Mutation of J. 8. DDD In Verb.
- The Riddle of Master Lu EFE In Verb.
- The Riddle of Master Lu DDD In Verb.
- The War College ??? In Verb.
- Thunder WIN DEE In Verb.
- This means War I WIN DDD 84,90DM
- Thunderhawk 2 DEE 74,90DM
- Thunder In Paradise ??? 54,90DM
- Thunderscape ??? In Verb.
- Tie Fighter DEE 79,90DM

- Vinyl Goddess Ir Mars DEE 39,90DM
- Vital Light D?? In Verb.
- Virtual Karts DDD 84,90DM
- Virtual Pool DEX 89,90DM
- Virtuoso D?? In Verb.
- Vollgas DDD 84,90DM
- Vollgas DEF 69,90DM
- Voodoo Lounge ??? 54,90DM
- Wacky Wheels DEX 54,90DM
- Warcraft 2 DDD 79,90DM
- Warframe EEE In Verb.
- Wethammer DEE 74,90DM
- Dark Crusader DEE 74,90DM
- Warlords 2 Deluxe DEE 74,90DM
- Warplanes 2 EE? In Verb.
- Warriors DDD 79,90DM
- Waterworld Action D?? 89,90DM
- Waterworld Strategy D?? 89,90DM
- Wayne Gretzky All Stars DEE 74,90DM
- Westwood Completion DDT 74,90DM
- Wall der Abenteuer DDX 49,90DM
- Wetlands DDD 64,90DM
- Whales Voyage II DDD 29,90DM
- WIN DDD 79,90DM
- Will Lemboes Manager DDX 64,90DM
- Wing Comm. Armada DEX 29,90DM
- Windowversion DFX 69,90DM
- Wing Commander II DDE 79,90DM
- Wing Commander III DDD 79,90DM
- Wing Commander 4 DDD 99,90DM
- Wings of Glory DDD 29,90DM
- Wipe Out DEE 89,90DM
- Wolfsbane ??? In Verb.
- Woodruff DDD 79,90DM

- Trackball Pro In Verb.
  - Trackball Pro PS 2 In Verb.
  - Thriller 159,90DM
  - Virtual Pilot Pro 169,90DM
- JOYSTICKS LOGITECH**
- Cyberman 189,90DM
  - Wingman 64,90DM
  - Wingman-Slipstream 5000 74,90DM
  - Wingman Extreme 89,90DM
  - Wingman Light 49,90DM
  - Thunderpad 34,90DM
- JOYSTICKS THRUSTMASTER**
- ACM Gamecard 49,90DM
  - FCM Flight 2 119,90DM
  - FLCS F-16 Flight 239,90DM
  - Formula T 1 249,90DM
  - PCFS Flight Pro 219,90DM
  - RCS Paddles 219,90DM
  - TGS F-16 Weapon Control 259,90DM
  - WCS Mark 2 169,90DM
  - XL Action Control 59,90DM
- KOMPLETT-LÖSUNGEN**
- 11th Hour 13,90DM
  - Abandoned Places 1+2 13,90DM
  - Alien Odyssey+Creature Shock 13,90DM
  - Al Duadin 13,90DM
  - Alone In The Dark 1+2 13,90DM
  - Alone In The Dark 3 13,90DM
  - Amazon 13,90DM
  - Ambermoon 13,90DM
  - Ambarstar 13,90DM
  - Arnif of Dawn 13,90DM
  - Archibald Applebrook 13,90DM
  - Arena: Elder Scrolls 13,90DM
  - Battle Isle 3 13,90DM
  - Beneath a Steel Sky 13,90DM
  - Bermuda Syndrom 13,90DM
  - Betrayer at Kronrod 13,90DM
  - Big Red Adventure 13,90DM
  - Siorgye 13,90DM
  - Siue Force 13,90DM
  - Suck Rogers 2 13,90DM
  - Bureau 13 13,90DM
  - Buried In Time 13,90DM
  - Challenge of the 5 Realms 13,90DM
  - Chevy 13,90DM
  - Command & Conquer 13,90DM
  - Companions of Xanth 13,90DM
  - Conspiracy+Redwell 13,90DM
  - Crusader 13,90DM
  - Cruise for a Corpse 13,90DM
  - Curse of Encheiite 13,90DM
  - Dark Sun 13,90DM
  - Dark Sun 2 13,90DM
  - Darkseed 13,90DM
  - Das schwarze Auge 24,80DM
  - Das schwarze Auge 2 24,80DM
  - Daughter of Serp+The Scroll 13,90DM
  - Death Gale 13,90DM
  - Der Schatz im Silbersee 13,90DM
  - Die Königswall-Saga 13,90DM
  - Die Kathedrale 13,90DM
  - Die Sage von Nieroom 13,90DM
  - Discworld 13,90DM
  - Dragon Lore 13,90DM
  - Dragonsphere 13,90DM
  - Dreamweb 13,90DM
  - Dungeon Master 13,90DM
  - Dungeon Master 2 13,90DM
  - Eco Quest 1+2 13,90DM
  - Ecstasia 13,90DM
  - Elvira 1+2 13,90DM
  - Entomorph 13,90DM
  - Erben der Erde 13,90DM
  - Eternam 13,90DM
  - Eye of the Beholder 13,90DM
  - Eye of the Beholder 2 13,90DM
  - Eye of the Beholder 3 13,90DM
  - Fade to Black 13,90DM
  - Flight of the Amazon Queen 13,90DM
  - Freddy Pharkas 13,90DM
  - Gabriel Knight 13,90DM
  - Goblins 2+3 13,90DM
  - Gulthi 13,90DM
  - Hammond 1+2 13,90DM
  - Hell - englisch - 13,90DM
  - Hex 13,90DM
  - Hook 13,90DM
  - Inca 1+2 13,90DM
  - Indiana Jones 3 13,90DM
  - Indiana Jones 4 13,90DM
  - Innocent until caught 13,90DM
  - Ishar 13,90DM
  - Ishar 2 13,90DM
  - Ishar 3 13,90DM
  - Jagged Alliance 13,90DM
  - Kings Quest 5+6 13,90DM
  - Kings Quest 7 13,90DM
  - Lands of Lore 13,90DM
  - Last Dynasty 13,90DM
  - Leviathan 13,90DM
  - Legacy 13,90DM
  - Legend 1+2 13,90DM
  - Legend of Kyrandia 1 13,90DM
  - Legend of Kyrandia 2 13,90DM
  - Legend of Kyrandia 3 13,90DM
  - Leisure Suit Larry 1, 5 and 6 13,90DM
  - Little Big Adventure 13,90DM
  - Loon 13,90DM
  - Lost Eden 13,90DM

- Lost In Time 1+2 13,90DM
- Lure of Temptress 13,90DM
- Maniac Manion 1+2 13,90DM
- Mechwarrior 2 13,90DM
- Mentozensan 13,90DM
- Might & Magic 3 13,90DM
- Might & Magic 4 13,90DM
- Might & Magic 5 13,90DM
- Mission Critical 13,90DM
- Monkey Island 1+2 13,90DM
- Myst 13,90DM
- Neopolis 13,90DM
- Obitus 13,90DM
- Orion Conspiracy 13,90DM
- Pheniamagoria 13,90DM
- Plan 9 13,90DM
- Police Quest 3 and 4 13,90DM
- Prisoner of Ice 13,90DM

- Space Quest 6 13,90DM
- Spirit of Adventure 13,90DM
- Star Trek 1 und 2 13,90DM
- Star Trek Next Generation 13,90DM
- Stonewall 13,90DM
- Superhero League of Hoboken 13,90DM
- Talkman 13,90DM
- The Dig 13,90DM
- Torins Passage 13,90DM
- Treasures of the Savage Fr. 13,90DM
- Ultima 7 13,90DM
- Ultima 7 - Serpent Isle 13,90DM
- Ultima 8-Pagan 13,90DM
- Ultima Underworld 1 13,90DM
- Ultima Underworld 2 13,90DM
- Under a Killing Moon 13,90DM
- Universe 13,90DM
- Veil of Darkness 13,90DM
- Vollgas 13,90DM
- Wercraft 2 13,90DM

- Link-Keibel 44,90DM
- Mull! Tap 13,90DM
- Specialized ASCII Pad 64,90DM
- Specialized ASCII Sluck 109,90DM
- n6Con 89,90DM
- Altarmah 99,90DM
- Air Combat 99,90DM
- Alien Trilogy 99,90DM
- Assault Riggs 99,90DM
- Battle Arena Toshinden 99,90DM
- Blades of Rage In Verb.
- Casper 99,90DM
- Cyberse 89,90DM
- Cyberised 89,90DM
- Destruction Derby 99,90DM
- Discworld 89,90DM
- Xtreme Games 89,90DM
- Fade to Black 84,90DM
- FIFA Soccer '96 84,90DM
- Forgotten Realms In Verb.
- Hi Octane 84,90DM
- John Madden '96 84,90DM
- Jumpy Bazookalona In Verb.
- Johnny Jumping Flash 89,90DM
- Kiloe the Blood 89,90DM
- Krazy Ivan 89,90DM
- Lemmings 3D 89,90DM
- Lost Vikings 2 99,90DM
- Magik Carrot In Verb.
- NBA Jam TE 99,90DM
- NBA Live '96 In Verb.
- Need for Speed In Verb.
- NFL Quarterback Club 89,90DM
- Novaslorum In Verb.
- Panzer General 84,90DM
- PGA Tour Golf '96 84,90DM
- Philosoma 89,90DM
- Psychic Detective In Verb.
- Rapid Reload 89,90DM
- Revolution X 89,90DM
- Ridge Racer 89,90DM
- Road Rash 84,90DM
- Rock n Roll Racing 2 In Verb.
- Shellsack 73,90DM
- Shockwave Assault 84,90DM
- Space Hulk In Verb.
- Starblade Alpha 89,90DM
- Streitfighter The Movie 99,90DM
- Tekken 109,90DM
- Theme Park 84,90DM
- Thunderhawk 2 79,90DM
- Time Commando In Verb.
- Twisted Metal 89,90DM
- UFD 79,90DM
- Viewpoint 84,90DM
- VR Snooker In Verb.
- VR Baseball 99,90DM
- Warhawk 99,90DM
- Waterworld Action 99,90DM
- Wing Commander 3 99,90DM
- Wipe Out 99,90DM
- World Cup Golf In Verb.
- WWF Wrestlemania 99,90DM



- Prophecy of the Shadow 13,90DM
- Duel for Glory 3+4 13,90DM
- Ravenloft 13,90DM
- Ravenloft 2 13,90DM
- Rebel Assault 1+2+Wellands 13,90DM
- Return of the Phantom 13,90DM
- Return to Zork 13,90DM
- Rex Nebular 13,90DM
- Riddle of Master Lu 13,90DM
- Ringworld 1+2 13,90DM
- Sam & Max 13,90DM
- Shadow of the Comet 13,90DM
- Shadowcaster 13,90DM
- Sherlock Holmes 13,90DM
- Shining in the Darkness (MD) 13,90DM
- Simon the Sorcerer 13,90DM
- Simon the Sorcerer 2 13,90DM
- Space Quest 4 und 5 13,90DM
- Warriors of the et. Sun (MD) 13,90DM
- Waxworks 13,90DM
- Ween 13,90DM
- Wizardry 6 13,90DM
- Wizardry 7 13,90DM
- Woodruff 13,90DM

**SONY PLAYSTATION**

- Playstation Controller 599,90DM
- Memory Card 54,90DM
- Mouse 41,90DM
- HF-Adapter 54,90DM
- Euro-Scarf-Kabel 44,90DM
- 69,90DM

**ACTION REPLAY PLAYSTATION**

- Action Replay 2 59,90 DM



**TEMPTATION, CO-ROM OTT.**  
Spielesammlung:  
Adventures 7th Gust,  
Legend of Nyiondia 2 (Hand  
of Fate), Lords of Lore,  
Rennsimulation Indy Car  
Racing plus Track Pack,  
solange Vorrat reicht!

**PANZER GENERAL, CO-ROM**  
DEE, II. Weltkrieg  
Strategiespiel, SYGA,  
Narieemadus, über  
35 Szenarien, 350 versch.  
Einheiten, solange Vorrat  
reicht!

34,90 DM

29,90 DM

- Tie Fighter DDD 84,90DM
- Till DDX 54,90DM
- Time Commando DDD In Verb.
- Time Gate I DDD 84,90DM
- Time Troops DEE In Verb.
- Tir Na Nog DF? In Verb.
- Tootsfrick DE? In Verb.
- Top Gun DEE 99,90DM
- Top Gun DDD 99,90DM
- Torins Passage DDD 84,90DM
- Total Distortion WIN FFE 74,90DM
- Touché: Die Abenteuer. DDD 69,90DM
- Tower WIN DEE 84,90DM
- Tower Assault DEE 64,90DM
- Transport Tycoon Del. DDD 84,90DM
- Trail by Magic DE? In Verb.
- Trick or Treat DE? In Verb.
- Tn-Tryst DE? In Verb.
- Tn-Tryst WIN '95 DE? In Verb.
- Trivial Pursuit DDD 74,90DM
- Trophy Bass Fishing DEE 69,90DM
- Tuneland DDD 89,90DM
- Turrican 2 DDX 59,90DM
- UEFA Champions League ??? 74,90DM
- UFO DDD 39,90DM
- Ultima 7 Completion DEX 29,90DM
- Ultima Underworld 1+2 DDD 29,90DM
- Under a Killing Moon DEE 69,90DM
- Universal Warrior DF? In Verb.
- Urban Runner WIN DEF In Verb.
- US Navy Fighters Gold DDE 84,90DM
- Marine Fighters DDE 44,90DM
- Urnelms Filmstudio DDD 79,90DM
- USS Ticonderoga DDE 79,90DM
- WIN 95 EEE 74,90DM
- Vad Grid ??? 84,90DM
- Vikings WIN ??? In Verb.

- Worms DDD 69,90DM
- Wrath of Earth DE? 54,90DM
- WWF Raw ??? In Verb.
- WWF Wrestlemania DDE 89,90DM
- X-Wing Collection DET 69,90DM
- X-Wing Collection DDT 79,90DM
- Z DEE 74,90DM
- Zeppelin DDD 69,90DM
- Zombie Dinos ??? In Verb.
- Zone Raiders ??? 69,90DM
- Zoop DDX 39,90DM

**JOYSTICKS GRAVIS PC**

- Analog Pro 39,90DM
- Gamepad 49,90DM
- Minimolator Gamecard 34,90DM
- Firebird 109,90DM
- Phoenix 179,90DM

**JOYSTICKS CH-PRODUCTS**

- F-16 Comsol Stick 149,90DM
- F-16 Fighter Stick In Verb.
- F-16 Flight Stick In Verb.
- Flightstick 89,90DM
- Flightstick Pro 159,90DM
- Gamecard III Autometric 84,90DM
- Pedals 94,90DM
- Pro Throttle In Verb.
- Pro-Pedals 189,90DM
- Trackball BUS In Verb.

**SOFTSALE®**  
Lau und Zielke OHG

**WARRANTY**

31582 Nienburg  
Schlossplatz 19  
Telefon:  
**(05021) 910 416**  
Fax:  
**(05021) 910 403 + 910 404**

**Produktinfo**

Ausführung der Anleitung	Broschurtext	Sprachausgabe
D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
=Unbekannt	=Teilweise	=Teilweise
(ix wissen)	?=Unbekannt	X=Keine
		?=Unbekannt

Preis\* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand - keine indizierten Spiel!



# SUPPORT **3** 96 RT

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

## [Erste Hilfe]

- 096 Joystick**  
Digital oder analog?
- 097 Vergeßliches BIOS**  
Wacklige Kontakte oder defekter Akku?
- 098 CD-ROM-Wechsel**  
Fehler im Inhaltsverzeichnis
- 099 Kauftips**  
Neue Rechner braucht das Land
- 099 ScreenShots**  
Wie man trotzdem noch ein Bild schießt
- 099 Kabelsalat**  
Computerstreik nach Frühjahrsputz

**MagnaMedia** Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar bei München

## [tips & tricks]

- 072 Beavis & Butthead**  
Die MTV-Chaoten aus Todds Gang
- 075 Der Druidenzirkel**  
Fahrplan durch die Welt der Träume
- 081 The Riddle of Master Lu**  
Weltreise eines Kuriositätensammlers
- 087 Bermuda Syndrome**  
Vom Labyrinth zum Königspalast

## [Hexerei]

- 092 Crusader, Der Druidenzirkel, Dime City, Worms**
- 093 Warcraft II Wetlands**
- 094 NHL Hockey '96 Grand Prix Manager**

# HILFE



**Schreibt mir doch mal zu folgendem Thema: Wollt Ihr mehr, dafür aber weniger detaillierte und bebilderte Lösungen, oder lieber zwei bis drei richtig ausführliche?**

## Legende

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. Highland High | 6. Veterans Hall   |
| 2. Zuhause       | 7. Café            |
| 3. Tankstelle    | 8. Gefängnis       |
| 4. Burgerworld   | 9. Schlachthof     |
| 5. Park          | 10. Farm           |
|                  | 11. Tierpräparator |

## Beavis & Butthead

Ronald Fitz aus Augsburg schaffte es, die beiden MTV-Chaoten in Todds Gang zu bringen. Nachfolgend werden alle Aktionen aufgelistet, die zur Lösung des Adventures nötig sind. Beavis und Butthead haben aber darüber hinaus noch jede Menge abgedrehter Sprüche und Aktionen drauf, probiert also am besten alles aus.

### Highland High

Um aus der Klasse herauszukommen nehmt den Paß links neben der Tafel, geht damit zur Lehrerin und zeigt ihr diesen. Im Flur nach rechts bis zum Wasserspender gehen. Am Wasserhahn befindet sich ein Kaugummi, den Ihr sofort einsackt und daraufhin weiter nach rechts zum Sportraum geht. In der Sporthalle mit Butthead auf das Sprungbrett hüpfen und von dort aus sofort das Pferd benutzen. Mit Beavis ebenfalls aufs Sprungbrett und schon fährt die Leiter aus und Ihr könnt aufs Dach steigen. Dort den Stock aufheben und in den Ventilator

stecken. Jetzt kommt das erste Minigame, klickt dazu einfach links auf die Brüstung. Habt Ihr den Riesenschleimbatzen auf McVickers Glatze gesetzt, springt in den Ventilator, öffnet die Eingangstür und schon seid Ihr draußen.

### Park

Mit dem mittleren der drei Typen aus Todds Gang über alle möglichen Themen reden (Todd, Le Roy und Fressalien). Wenn Beavis versucht das Eichhörnchen zu nehmen, rollt es davon und wird von der Karre eines Tennis-Yuppies zermanscht. Tretet dann die Mülltonne um und nehmt den Werbezettel aus dem Müllhaufen.

### Tankstelle

Versucht erstmal die Nachos aus der Vitrine zu nehmen und redet dann ganz rechts mit Anderson über die Sache (Nachos, Geld), woraufhin Ihr den Tip bekommt, es doch mal bei der Veterans Hall zu versuchen.







## Veterans Hall

Hier mit allen über alle verfügbaren Themen reden (Wale).

## Café

Der Tante am Eingang den Werbezettel geben, um reinzukommen. Beavis alle Kaffeetassen aussaufen lassen und danach, da er immer noch nicht genug hat, mit dem Typ im braunen Pullover ein wenig über Kaffeesülzen. Ist er verschwunden, kann Beavis in Ruhe noch etwas Kaffee aus dem Behälter gluckern.

## Veterans Hall

Den Panzer könnt Ihr vereinnahmen, wenn Ihr zweimal auf die Luke klickt. Nach der nun folgenden Zwischensequenz landen Beavis und Butthead im...

## Gefängnis

Gebt Beavis die Seife vom Waschbecken zu fressen. Mit Le Roy übers Essen reden, und schon wird die hereinkommende Wache biologisch entsorgt. Greift die Schlüssel der Wache und sperrt damit die Tür auf. Nehmt im Gefängnishof das weiße Teil, das links neben Tyler liegt. Rechts an der Wand hängt ein Handtuch, das Ihr ebenfalls mitnehmt. Versucht doch übrigens mal einen Korb zu werfen... Jetzt geht es weiter in die Irrenabteilung, wo Ihr den Fotoapparat und den Batterielader aus dem Schrank benötigt. Zurück in der Zelle, gebt Ihr das weiße Teil dem Kerl unter dem Bett, woraufhin Ihr ein Blitzlichtgerät erhaltet, das sofort mit dem Fotoapparat verbunden wird. Mit der Kombi-

nation drei Fotos von Tyler machen, der daraufhin dermaßen erzürnt, daß er sein Vierteldollarstück fallen läßt. Nach der anschließenden Schlägerei zurück in den Hof, den Quarter nehmen und Le Roy geben. Dieser verhilft Beavis und Butthead zur Flucht — zumindest bis zur Gefängniswache, die Ihr mit dem Batterielader rösten könnt. Benutzt dann zur weiteren Flucht den Frauentransportwagen.

## Schlachthof

Nehmt ein Brett vom Stapel und spannt es zwischen die beiden Fußkugeln. Das Brett einfach nochmal anklicken und schon seid Ihr frei. Nach einer weiteren Zwischensequenz befindet Ihr Euch mit Todd in Beavis und Butthead's traurem Heim, wo Ihr die Lupe aufnehmt und zum Schlachthof zurückkehrt. Das Nummernschild nehmen und ins Haus gehen. In der Mitte der Maschine den Regler drehen und sie dann einschalten und schon seid Ihr stolzer Besitzer eines Beils. Das Fleisch ebenfalls einsacken.

## Farm

Mit dem Bauerntrötel über alles reden.

## Veterans Hall

Sich mit Anderson über Todd und die Fernsteuerung unterhalten.

## Tierpräparator

Mit der Frau über das Eichhörnchen sprechen. Links aus der Schachtel laßt Ihr cool ein Auge mitgehen, und unter der Theke zerlegt Ihr den Hasen. Die so gewonnene Schnur mit dem Kaugummi kombinieren. Nochmals mit der Frau reden und den Stift nehmen, wenn sie ihn weglegt.

## Zuhause

Mit dem Kaugummistrick angeht Beavis in dem Schacht unter dem Fenster nach etwas. Und schon nach kurzer Zeit beißt ein kapitaler Vierteldollar beißt an.

## Café

In der Toilette kauft Ihr Euch für den Quarter ein Kondom, das Ihr an der Tankstelle aufbläst und dann dem Hausmeister in der Schule gebt, der einen kleinen Hund daraus macht.

# SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

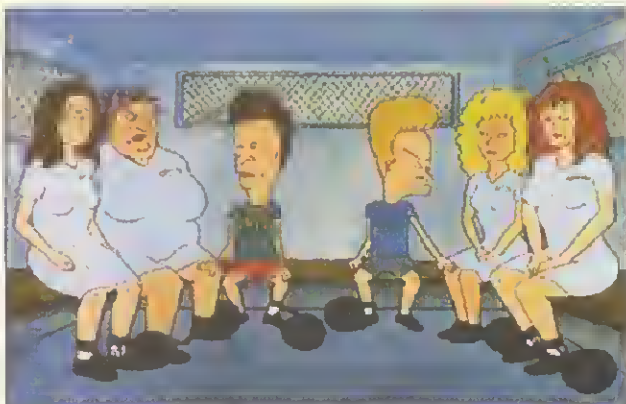
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. **Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen"** landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal. Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Tips & Tricks  
Postfach 1304  
85531 Haar

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß“. Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:  
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!



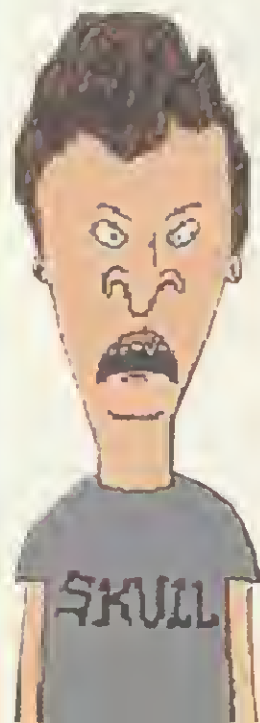


### Gefängnis

Mit dem aufgeblasenen Hund könnt Ihr den Wachkötter ablenken und mit der Zange die Kette durchschneiden. Nachdem der Hund verschwunden ist, den Hammer aufnehmen und in das Fluchtloch hüpfen. In der Irrenabteilung gebt Ihr dem Irren mit dem Metallhebel das Auge und schwatzt ihm das Buch ab, das Ihr dem Typ unter dem Bett überreicht. Der kann sich zwar nicht lange an dem Buch erfreuen, hinterläßt aber zum Abschied ein Gebiß.

### Burgerworld

Um das Butthole hinter der Theke loszuwerden, werft einfach Ginas Hamburger in den Ventilator. Jetzt könnt Ihr nach rechts gehen und den Schaber rechts neben der Friteuse mitnehmen.



### Park

Mit dem Stift aus dem Tierpräparatorladen schmirt Butthead ein bißchen auf dem Schild herum, so daß das Auto einen neuen Besitzer findet. Das Eichhörnchen mit dem Schaber und diesen mit dem Hammer hearbeiten, das Hörnchen mitnehmen.

### Highland High

Nachdem Ihr das Eichhörnchen bei der Tierpräparatorin habt ausstopfen lassen, gebt es dem Hausmeister und wandert weiter in die Sporthalle. Beavis erklettert das Seil unterstützt durch Butthead, der ihm mit dem Handtuch eins hinten draufzündet. Mit dem Beil das Seil durchschneiden, woraufhin Beavis und Butthead einen unsanften Abgang in den Keller fabrizieren. Dort den Farbeimer und die Akte aus dem Aktenschrank mitnehmen. Durch die Tür geht es zurück in den Gang, wo Ihr mit der Akte den Aktenschrank Nummer 69 öffnet und die Autoschlüssel mitnehmt.



### Tierpräparator

Mit der Frau über den Bären reden und sie dann anschließend fragen, wie Tiere ausgestopft werden.

### Café

Mit Buzz Cut reden. Wenn er Euch gepackt hat, tretet Ihr ihm einfach in die Familienjulen.

### Veterans Hall

Da Ihr ja nun wißt, wie Tiere ausgestopft werden, könnt Ihr dem Bären die Fernbedienung rektal entwenden. Dazu einfach zweimal auf den Bärenhintern klicken.

### Farm

Dem Aufpasser geht Ihr das Gehiß und schon läßt sich die Scheune mit der Fernbedienung öffnen. Das darin stehende Auto mit der Farbe ein wenig verzieren. Beavis das alte Nummernschild abreißen lassen und durch das "Todd"-Schild ersetzen. Mit dem Schlüssel könntet Ihr nun cool abziehen, wenn nicht die Chicks dazwischenkämen.

### Tankstelle

Bittet Dariah Euch aus dem Kofferraum zu befreien. Seid Ihr wieder draußen, fährt nach Hause und bewundert die Schlußsequenz. Außer dem Zielspucken verstecken sich noch drei weitere witzige Minigames im Programm, die aher



zum lösen des Adventures nicht gemeistert werden müssen. Eines erreicht Ihr, wenn Ihr im Park auf den Tennisplatz geht, um "Bug Justice" zu spielen. Klickt den Termitenhäufen neben dem Eingang zur Schule an, und im Café müßt Ihr mit dem Kerl am Mikro quatschen und dann dieses anklicken, und schon könnt Ihr bei "Air Guitar" eigene Songs im Beavis-and-Butthead-typischen Sound kreieren.

Thank you for playing Beavis and Butt-head's  
"Virtual Stupidity"

DUMBASS

# Der Druidenzirkel

Markus Kellers aus Reken ließ sich zwar vom Druidenzirkel verzaubern, seine Komplettlösung fand aber dennoch rechtzeitig den Weg in unsere Redaktion.

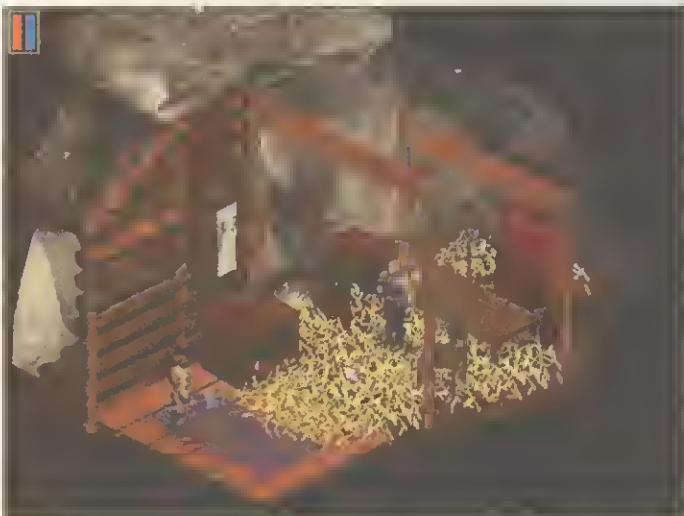
Verwirrt blicke ich mich um. Kann es denn wirklich möglich sein, daß ich mich in der Welt meiner Träume befinde? Leider bleibt keine Zeit, sich groß Gedanken zu machen, die beiden klobigen Golems, die meine Seiten flankieren, sehen bedrohlich aus und als ich mich vorsichtig auf sie zu bewege, gehen sie zum Angriff über. Ich halte sie mit tiefen, schnellen Axtschlägen auf Distanz und schließlich sinkt auch das zweite Monstrum leblos in sich zusammen, ohne einen Treffer landen zu können.

Plötzlich spüre ich eine fremde Kraft an mir zerren und finde mich Augenblicke später in einer kleinen Kammer wieder, deren Tür verschlossen ist. Neugierig stöbere ich herum und finde schließlich ein Buch mit dem Titel "Alchemistisches Allerlei". Zu meiner Über-



Der Ring hinter Dir, Du... gab hier schon ein paar echt gute Kämpfe heute. Macht natürlich eine Menge mehr Spaß, wenn der Druider mit seiner Magie vorbeikommt. Bag mal, wär das nichts für Dich?

ENDE



## Game It!

**0831/511 67-0**

Telefax **0831/511 67-1**  
CompuServe **100106.3111**  
☐ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die dt. Version incl. Eilservice  
Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95  
Preise Stand 17.1.96 \* = noch nicht verfügbar am 17.1.  
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz  
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei  
Yorkasse / Scheek / Bankinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Wir vertreiben keine „Erotik“ oder indizierte Spiele!

### Knallhart kalkuliert unsere TOP 10

Braindead 13	59,95
Das schw. Auge 3*	74,95
Dungeon Keeper	84,95
Formula 1 GP 2	94,95
NBA Live 96	74,95
Pole Position	84,95
Shannara*	69,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4	99,95
Z*	69,95

**Spiel des Monats**

### Command & Conquer

Mission CD*	27,95
C&C 1+Mission*	99,95

**Neu für Österreich Preise x8= ÖSch**

NHL Hockey 96	74,95	TOP GUN*	94,95
Panzer General	29,95	Torin's Passage	79,95
Panzer General 2	69,95	Total Distortion*	74,95
PC Games Cheat	24,95	Trivial Pursuit	74,95
-Immer gewinnen-		Turican 2	54,95
Phantasmagora	77,95	UEFA Champion League	69,95
Pinball 95	a.A.	US Navy Fight. Gaid	82,95
Pinball Illusions	56,95	Vikings*	a.A.
Pinball Wizard 2000	59,95	Vollgas	77,95
Pitfall Win95	74,95	War College (UMS3)	a.A.
Police Quest SWAT	69,95	Warhammer	74,95
Pool Champion Win95	64,95	Werewolf/Camanche	69,95
Pro Pinball: The Web	49,95	Westwood Campai.	69,95
Psycho Pinball	64,95	Wellands	54,95
RAN Soccer	69,95	Wing Commander 3	79,95
RAN Trainer 2	69,95	Worms	59,95
Raven Project	74,95	X-COM	39,95
Rayman	69,95	X-COM+Subwor2050	59,95
Rebel Assault 2	67,95	X-Wing Enhanced	69,95
Red Ghost*	79,95	Z*	69,95
Riddle of Master Lu dt*	84,95		
Riddle of Master Lu e.	79,95		
Ring der Nibelungen	59,95		
Road Warrior	59,95		
Santa Fe Mysteries*	59,95		
Schleichfahrt*	84,95		
Sensib. World of Socc.	69,95		
Shellshock*	69,95		
Shivers	74,95		
Shock Wave Win95*	69,95		
Sld Meler Classics	79,95		
Silent Hunter*	72,95		
Sim City 2000 Collect.	82,95		
Simon the Sorcerer 2	69,95		
Skaphander	54,95		
Skunny	49,95		
Soccer Stars 96*	64,95		
Space Marines	74,95		
Star Control 3*	a.A.		
Hier gibt's was für Trekkles:			
25th Anniversary	24,95		
Star Trek 2	24,95		
Generations*	a.A.		
Klingon	a.A.		
Next Generation e.	79,95		
Next Generation dt.	89,95		
Omnipedia e.	74,95		
Technical Manual e.	69,95		
Steel Panthers	69,95		
Stonekeep	89,95		
SU 27*	69,95		
Synergist	a.A.		
Talisman	69,95		
Tekwar	72,95		
Terminator Future Sh.	84,95		
TFX 2000 Eurofighter	79,95		
Tie Fighter SVGA	59,95		
Tiny Troops*	64,95		
The Dig e.	59,95		
The Dig dt.*	79,95		
This means War!	84,95		
Thunderhawk 2	74,95		
Thundercave	74,95		
The Hive*	77,95		
Myst dt.	64,95		
NBA Jam Tournament	84,95		
Need for Speed	74,95		

75

raschung enthält es einen weißen Edelstein, der exakt in die Öffnung des Amuletts paßt, das ich um den Hals trage. Das Klicken der Tür beweist schließlich meine Vermutung und ich kann den Raum verlassen. Ich werde bereits erwartet. In prächtige Gewänder gehüllte Druiden berichten mir vom Schicksal ihres vermißten Bruders Lawson. Da mir scheinbar keine andere Wahl bleibt, erkläre ich mich bereit, bei der Suche zu helfen und beschließe zunächst einmal die unmittelbare Umgebung des Magierturms zu erkunden. Ich wandere gegen den Uhrzeigersinn um den Turm herum, bis ich an einem verrosteten Gefängnistor ankomme. Dem Leichnam nehme ich den Schlüssel ab und finde außerdem im Gitterzaun eine lose Eisenstange, mit deren Hilfe sich das defekte Schloß aufhebeln läßt. Nach einer unfreundlichen Begrüßung inspiziere ich im Vorhof des Gefängnisses eine weitere Leiche, deren gesamter Besitz aus einem alten Steinstab zu bestehen scheint, mit dem ich im Moment jedoch noch nichts anzufangen weiß. Vorsichtshalber stecke ich ihn aber ein und setze danach meinen Weg fort.

Minuten später treffe ich auf einen rüpelhaften Raufbold, der den Stahl meiner Axt zu schmecken bekommt (25 Goldstücke), und auch die beiden Golems halten mich bei meinem Erkundungsgang nicht weiter auf. Schließlich bin ich auf der anderen Seite des Turmes angelangt, wo ich vor dem Portal einen Kämpfer finde, der offensichtlich den Wunden eines harten Kampfes erlegen ist. Das Attest wird der arme Teufel wohl nicht

mehr brauchen und deshalb stecke ich es ein, um am Wettkampf teilnehmen zu können. Die fünf Gegner, die es hier zu besiegen gilt, werden zu einer echten Herausforderung, aber lange Pausen zwischen den Kämpfen, die ich zum regenerieren nutze, verhelfen mir am Ende zum Sieg. Als Preis erhalte ich abermals einen der mysteriösen Steinstäbe.

Auf meinem weiteren Weg überrasche ich zwei Golems, die dabei sind, einen hilflosen Mann zusammenzuschlagen. Dieser Anblick bringt mein Blut bei all dem Elend, das ich hier bisher schon sehen mußte, derart zum kochen, daß ich mich ohne weiter darüber nachzudenken auf die Kreaturen werfe und sie erbarmungslos niedermache. Wieder vor dem Tor des Turmes, unterhalte ich mich angeregt mit dem Wächter Ondine und erstehe bei ihm für ein paar Goldstücke einen Büchereiausweis. Diesen zeige ich beim verkalkten Bibliothekar vor, so daß mir das gesammelte Wissen dieser fremden Welt offensteht. Nach Stunden eifrigen Studierens erscheinen mir die Bände "Relikte der alten Welt" und "Buch des Durchgangs" besonders interessant, so daß ich sie mitnehme. Das Buch Armut habe ich zu meiden gelernt, als ich die Leere in meiner Geldbörse bemerkte. Das erstgenannte Werk scheint etwas für den Sammler zu sein, und in der Tat schenkt er mir für das Buch einen weiteren Steinstab mit dem Hinweis, den alten Steinkreis aufzusuchen. Hier füge ich die fehlenden Steinstäbe ein und entdecke in einer der Säulen eine Inschrift. Von diesem Steinmonument

im Uhrzeigersinn ausgehend, drehe ich die Steinstäbe anschließend so lange, bis nacheinander die Worte "Norden", "Osten", "Süden", "Westen" auf den Stäben zu lesen sind. Kaum habe ich mein Werk vollbracht, materialisiert Astor, einer der Druiden, direkt neben mir und versetzt mich auf die Insel Keown.

### Keown

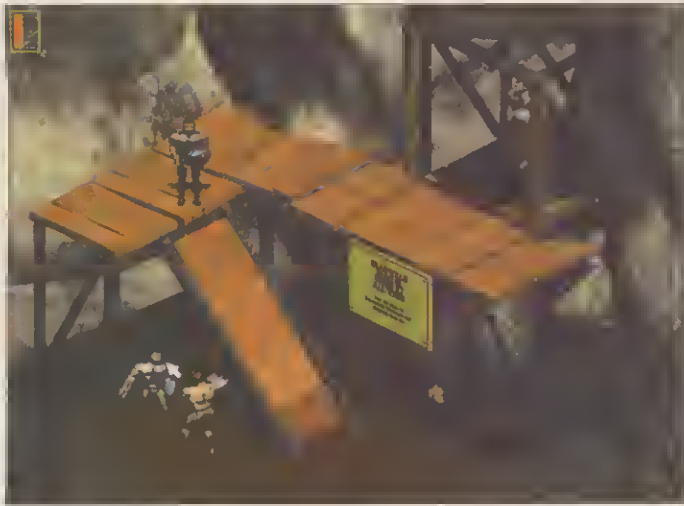
Abermals scheint es darum zu gehen, die fehlenden Steinstäbe des Steinkreises ausfindig zu machen. Ich versuche es zunächst einmal in dem Dorf Duir. Ich hoffe hier auf große Menschenansammlungen und die größtmögliche Chance, einige Informationen zu erhalten.

Nachdem ich auf dem Markt eine Spitzhacke erstanden habe, finde ich linkerhand in einer leerstehenden Wohnung zwei Flaschen Wein. Den Weg in die Wohnung zu meiner Rechten versperrt ein wütender Mann, mit dem nicht zu spaßen scheint. Im unteren Teil des Dorfes findet ein Ringkampf statt, und nachdem ich auch hier das Attest vorgewiesen habe ist es mir erlaubt, in den Ring zu steigen. Diesmal sind zwar nur drei Runden zu überstehen, dafür sind die Gegner verflucht zäh. Erst nach mehreren Anläufen und einigen Blessuren erhalte ich die Siegestrophäe – den ersten Stab aus dem Steinkreis.

Alsdann erkunde ich den Breiteichenwald, wobei ich an einer Lichtung etwas Baumharz finde und dem Winzer die gestohlenen Flaschen Wein aus der Wohnung zurückgebe. Weiter führt mich mein Weg zum Strand. Ich treffe auf einen einfältigen Burschen, dessen wettergegerbte Haut von vielen Strandausflügen zeugt. Für etwas Gold erhalte ich von ihm einen Eimer, den ich mit dem feinen Sand des Strandes fülle. Unweit dieser Stelle wurde eine alte Flasche an den Strand gespült, die einen Papierfetzen enthält. Nachdem ich auch diesen eingesteckt habe, beschließe ich endlich Astor in seinem Palast zu konsultieren und werde abermals Zeuge eines Überfalls. Leider komme ich diesmal zu spät und selbst Astors Wache scheint es auf mein Leben abzugeben zu haben, stürmt sie doch wie von Sinnen auf mich los und beginnt mich zu attackieren. Astors Entschuldigungen nur schweren Herzens traugend, wende ich mich dem Tempelraum des Palastes zu, um hier eine weitere Formel zu erhaschen. Dies erreiche ich, indem ich etwas von Astors Wein auf den roten Fleck des Altars träufele. Auf dem rechten Sarkophag ist jetzt die Formel zu lesen.

Auf dem Weg in die Kellergewölbe ist auf





einem der Gemälde ebenfalls eine Spruchformel zu finden. Die Treppe in den Keller selbst wird von einer muskelhepackten Wache versperrt, die meiner Axt zum Opfer fällt und baumstammgleich niedergeht. Beim Durchsuchen des Raumes fällt ein kleiner Stundenzähler auf, den ich direkt in die Standuhr des Kellergewölbes einbauen kann. In einem Nebenraum des Gewölbes befindet sich schlecht gesichert Astors Schlüssel, in einer winzigen Vorratskammer ein Heiltrank und Astors Kelle, die ich benutze, um den glitzernden Gegenstand aus dem Wasserbecken der Vorhalle zu fischen – den zweiten Steinstab. Die dritte und letzte Tür des Kellergewölbes führt in einen schmalen Gang, der in einen größeren Raum mündet. Dieser wiederum weitet sich zu einer unterirdischen Grotte aus. Ich nehme die verwaschene Notiz und das Messer an mich und benutze ein weiteres Mal die Kelle, um an den schwarzen Juwel heran zu kommen, der unterhalb des Bodengitters steckt. Mit diesen Schätzen kehre ich zum Dorf Duir zurück und überreiche die verwaschene Notiz dem bestohlenen



**Okay Soft** Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674 - 1279 Fax - 1294  
hotline news 09674-8405

*Spatzschicht - jeder Mittwoch - bis 2000 Uhr!*

11th Hour DV 88.90	Eriomorph DA 68.90	Shennars DV 76.90
3D Lemmings DV 87.90	Espect - No Mercy DV 79.90	Shanghai Giant Marmaris DV 76.90
3D Ultra Pinball DA 65.90	Extrema Pinball OA 59.90	Shellshock DV 76.90
Across the Rhine DV 53.00	Fatal Racing DV 62.90	Shivalig (Windswept) DA 79.90
AlNon DV 79.90	Fife Secco 96 DV 79.90	Shockwave (Win'95) OA 67.90
Alien Odyssey DA 69.90	Flugsimulator 5.1 DV 103.90	SIERRA Originals: ab 14.90
Aliens DV 99.90	Flight Shop (BAO) DV 76.90	Silent Hunter DV 72.90
Alone Lt. Dark DV 28.90	Towers (BAO) OV 79.90	Silent Steel DV 103.90
Arcade America DV 78.90	Form. One Grand P. 2 DA 94.90	Sim City 2000 (Win'95) DV 67.90
Ascendancy OV 77.90	Gabriel Knight 2 DV 82.90	Skrummy DA 56.90
Battle Isle 3 DV 80.90	Grand Prix Manager OV 65.90	Space Marina DV 73.90
Beavia + Butthead (M1V) 65.90	Haipen II DV 75.90	Steil Track 25th Aniv. DA 27.90
Bermuda Syndrome DV 77.90	Heart of Darkness 68.90	Steil Track Judgement R. DV 99.90
Big Red Racing DV 72.90	Herea el Mighi + Magic 72.90	Steil Track Omni Padie DV 85.90
Bing DV 56.90	Hugs 3 DV 62.90	Steil Track Tech Manual DV 99.90
Bundesliga M. Hettrick 62.90	Indy Car Racing 2 OA 76.90	Steel Panthera OV 67.90
Buried in Time DV 26.90	In the Heat Degree DV 75.90	Stenekeo DA 89.90
Cassai 2 DV 77.90	Jagard Alliance DV 97.90	Sulhai SU 27 DV 72.90
Cephalium DV 71.90	John Madden 96 DA 79.90	Terminator Shock DV 69.90
Championship Manager 2 89.90	Kyendis 3 DV 24.90	TFX Eurelighter 2000 DV 82.90
Chewy Esc v. F5 DV 69.90	Legends of Lore 2 DV 87.90	The Dig DA 93.90
CivNet DV 69.90	Leonardas Lernambauer 54.90	The Hive OV 86.90
Claim to Power 78.90	im Traumland 4-7 Jahre 73.90	This Means War DV 79.90
Clearing House DV 69.90	im Traumland 8-11 Jahre 73.90	Thunderhawk 2 DV 72.90
	im Traumland 6-9 Jahre 73.90	Thundercape DA 63.90
	im Traumland 1-3 Jahre 73.90	Time Gate DV 56.90
	im Traumland 4-7 Jahre 73.90	Time Gate Fire at Will DV 79.90
	im Traumland 8-11 Jahre 73.90	Tin Fighter DV 56.90
	im Traumland 12-15 Jahre 73.90	Tin Fighter 2 DV 56.90
	im Traumland 16-19 Jahre 73.90	Tin Fighter 3 DV 56.90
	im Traumland 20-23 Jahre 73.90	Tin Fighter 4 DV 56.90
	im Traumland 24-27 Jahre 73.90	Tin Fighter 5 DV 56.90
	im Traumland 28-31 Jahre 73.90	Tin Fighter 6 DV 56.90
	im Traumland 32-35 Jahre 73.90	Tin Fighter 7 DV 56.90
	im Traumland 36-39 Jahre 73.90	Tin Fighter 8 DV 56.90
	im Traumland 40-43 Jahre 73.90	Tin Fighter 9 DV 56.90
	im Traumland 44-47 Jahre 73.90	Tin Fighter 10 DV 56.90
	im Traumland 48-51 Jahre 73.90	Tin Fighter 11 DV 56.90
	im Traumland 52-55 Jahre 73.90	Tin Fighter 12 DV 56.90
	im Traumland 56-59 Jahre 73.90	Tin Fighter 13 DV 56.90
	im Traumland 60-63 Jahre 73.90	Tin Fighter 14 DV 56.90
	im Traumland 64-67 Jahre 73.90	Tin Fighter 15 DV 56.90
	im Traumland 68-71 Jahre 73.90	Tin Fighter 16 DV 56.90
	im Traumland 72-75 Jahre 73.90	Tin Fighter 17 DV 56.90
	im Traumland 76-79 Jahre 73.90	Tin Fighter 18 DV 56.90
	im Traumland 80-83 Jahre 73.90	Tin Fighter 19 DV 56.90
	im Traumland 84-87 Jahre 73.90	Tin Fighter 20 DV 56.90
	im Traumland 88-91 Jahre 73.90	Tin Fighter 21 DV 56.90
	im Traumland 92-95 Jahre 73.90	Tin Fighter 22 DV 56.90
	im Traumland 96-99 Jahre 73.90	Tin Fighter 23 DV 56.90
	im Traumland 100 Jahre 73.90	Tin Fighter 24 DV 56.90

*Ab DM 250,- Rechnungsbetrag NEU-VERSANDKOSTENFREI (Inland)*

**Microsoft SideWinder 3D Pro 92.- incl. Fury 3 ..... 115.-**

Command Acea s.t. Deep 77.90	A-inci. Expansion Disk, WIN 95 DV 87.90	Command + Conquer DV 33.90	Mission Live 98 DV 24.90	Creation Shock DV 78.90	Cyberia 2 DV 88.90	Cybermag DV 80.90	Cyberpad (Win'95) DV 75.90	Day of Tentacle DV 35.90	Death Gate DA 76.90	Des Cieu + Profidisk DV 29.90	Der Planer 2 DV 73.90	Der Spekulium DA 89.90	Destruction Derby DV 75.90	Die Siedler 2 DV 35.90	Die Siedler 3 DV 79.90	Ordnungsziel OV 62.90	Duka Nakem 3D DV 65.90	Dungeon Keeper DV 65.90	Dungeon Master 2 DV 65.90	Earth Worm Jim (Win'96 65.90	Electronic Arts Classics je 33.90	Empire 2 84.90
Command Acea s.t. Deep 77.90	A-inci. Expansion Disk, WIN 95 DV 87.90	Command + Conquer DV 33.90	Mission Live 98 DV 24.90	Creation Shock DV 78.90	Cyberia 2 DV 88.90	Cybermag DV 80.90	Cyberpad (Win'95) DV 75.90	Day of Tentacle DV 35.90	Death Gate DA 76.90	Des Cieu + Profidisk DV 29.90	Der Planer 2 DV 73.90	Der Spekulium DA 89.90	Destruction Derby DV 75.90	Die Siedler 2 DV 35.90	Die Siedler 3 DV 79.90	Ordnungsziel OV 62.90	Duka Nakem 3D DV 65.90	Dungeon Keeper DV 65.90	Dungeon Master 2 DV 65.90	Earth Worm Jim (Win'96 65.90	Electronic Arts Classics je 33.90	Empire 2 84.90

**kostenlose Komplett-Liste (Systemengabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware**

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE 159.-	Pioneer DR-UA 124x (4-fach) 329.-
Soundblaster 32 PnP 289.-	Toshiba AT 5302B (4-fach) 255.-
Soundblaster AWE32 PnP 435.-	Sony CDU 76 E (4-fach) 299.-
Gravis Ultrasound Plug & Play pro 335.-	MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3 115.-
Gravis Ultrasound Plug & Play 249.-	Gravis "Firebird" 117.-
Gravis MAX 185.-	Wingman EXTREME 85.-
ORCHID NU-Sound PnP 275.-	Wingman LIGHT 52.-
Roland SCP-15 419.-	SUNCOM: F-15 E Talon 199.-
Yamaha DD 50 XG 195.-	SUNCOM: F-15 E Raptor 169.-
Yamaha SW 20 PC SoundEdge 249.-	SUNCOM: F-15 E Hawk 119.-
Mitsumi FX 400 B 295.-	SUNCOM: FX 3000 95.-

Stammkunden geg Rechnung DM 6.50 | Nachnahme zzgl. 3,- ZKgeb. DM 9.90  
Vorkasse DM 6.50 | Ausland - Vorkasse DM 18.00



**Warrior Nun**  
**AREALA**



**AB FEBRUAR '96**  
**IM ZEITSCHRIFTENHANDEL**

Hausbewacher. Dafür ist es mir nun möglich, die Wohnung zu betreten, eine weitere Formel und ein Stück Seil meinen Repertoire beizufügen. Endlich beschließe ich die Schwarzen Berge zu erklimmen, muß mir den Weg in die Mine aber regelrecht freikämpfen. Da kommt mir die gefundene Axt nebst Armschützern sehr gelegen. In der Mine spreche ich mit einem der Arbeiter, der mich gottlob für den Kontrolleur hält und mir daher bereitwillig Rede und Antwort steht. Nach einem ausführlichen Gespräch entdeckte ich hinter mir in der Wand einen Klumpen Erz, der sich mit der Spitzhacke zu Tage fördern läßt. Als ich versuche mit dem Messer einige Metallsplitter aus dem Klumpen zu lösen, läßt sich das gesamte Stück überraschender Weise an dem magnetischen Stahl auf.

Wieder in der Grotte von Astors Palast fällt ein Loch in dem alten Holzboot auf. Vielleicht bietet dies eine Möglichkeit von dieser Insel herunter zu kommen? Ich bestreiche das Seil mit dem gefundenen Baumharz und erhalte so eine klebrige, faserige Masse, mit der ich das Loch im Boot ausfülle. Das Resultat entspricht zwar nicht ganz meinen Vorstellungen, da Astor erscheint, der den fehlenden Steinstab überreicht, noch bevor ich das Boot benutzen kann. Aber er hat recht, wahrscheinlich wäre es wirklich nicht sonderlich klug, sich mit dieser Nußschale auf den Ozean zu wagen. So kehre ich zum Steinkreis zurück, um hier die fehlenden Stäbe einzusetzen. Von der Steinsäule, welche die Inschrift trägt ausgehend, drehe ich



die Steinstäbe, bis die Worte "Frühjahr", "Sommer", "Herbst" und "Winter" zu lesen sind. Fortan wird es mir möglich sein, die Insel jederzeit mit Hilfe der Steinkreise zu besuchen. Kaum habe ich die Insel verlassen, finde ich mich in der Sternwarte der Druiden wieder. Offensichtlich soll ich meine Suche auf der Insel Aneli fortsetzen. Bevor ich mich abermals zum Steinkreis begeben, durchstöbere ich Astors Kammer, finde eine kleine Kiste, die sich mit seinem Schlüssel öffnen läßt. Die darin enthaltene Kurbel nehme ich an mich.

### Aneli

Ich finde mich auf einer frostigen Eiwelt wieder und beschließe mit der Suche bei den Frostklippen zu beginnen. Auf dem Weg dorthin stolpere ich fast über den erfrorenen Körper eines armen Teufels, der die Holunderwurzel nicht mehr gebrauchen wird. Den Eiszapfen bei den Klippen selber stecke ich ebenfalls ein und kehre um, da hier kein

Weiterkommen mehr ist. Vor Havnars Höhle treffe ich auf Rew, dem ich gerne die Holunderwurzel anbiete. In der Höhle gebe ich guten Herzens etwas von dem Gold ab und kaufe schließlich den Eispickel. Ich meine mich erinnern zu können, im Hohlweg eine interessante Stelle bemerkt zu haben und kehre aufgrund dessen noch einmal in den Hohlweg zurück. In der Tat finde ich eine kleine Kiste, die sich mit dem Eispickel freilegen läßt. Leider finde ich auch die Leiche des armen Rew, der von einem dieser verfluchten Eismonster niedergemetzelt wurde. Als ich seinen Körper mit etwas Schnee bedecke, damit ihn diese Kreaturen nicht auch noch fressen, fällt mir eine Notiz in die Hände, die ich in Havnars Höhle dem komischen Kauz zeige. Er rät mir, dem Bibliothekar den Zettel zu zeigen, so daß ich meinen Weg fortsetze und nach einigen gesplitterten Eiskörpern von diesem den Hinweis erhalte, das Schriftstück an Havnar, den Druiden, weiterzureichen. Bevor ich die Bibliothek verlasse, finde ich in einem alten Buch einen kleinen Schlüssel, der zu der im Schnee gefundenen Kiste paßt, die eine weitere Spruchformel offenbart.

Weiter im Inneren des Palastes werde ich von dem hinreißenden Duft einiger fremdartiger Gewächse überwältigt. Ihren Saft fülle ich in ein Fläschchen, das ich direkt neben den Blumen finde. Nachdem ich mich durch einen Wust von Eismonstern gekämpft habe, gelange ich an die verschlossene Tür zu Havnars Thronsaal. Ich öffne sie mit dem Eiszapfen, nehme die Axt samt Armschützern an mich und überreiche die Notiz.

Im Steinkreis lege ich die Kombination "Blut", "Odem", "Körper", "Flamme" fest, wobei ich wiederum im Uhrzeigersinn von der Säule ausgehe, die die Inschrift trägt. Bevor ich die Reise nach Rumi antrete ist es mir möglich, Havnars Wohnkammer zu betreten, in der ich einen isolierten Metallbehälter und ein in der Kuckucksuhr verstecktes Buch finde.

### Rumi

Auf der Insel des Feuers durchquere ich das Dorf Taransis, um zu den Schwefelgruben zu gelangen. Hierbei stehen wieder einmal einige Golems im Weg, die ich aber nach alter Manier unschädlich mache. Im Inneren der Schwefelgruben mache ich auf einem vermorderten Holztisch einen weiteren Spruch und einen Schmelztiegel aus, den ich mit dem Sand aus dem Eimer fülle. Im nächsten Raum erheben sich einige mächtige Statuen, an deren Sockel verborgen ein Schutzhelm





liegt. Mit ihm in der Hand durchquere ich Bryns Studierzimmer und halte den Schmelztiegel in den Lavastrom, so daß sich der Sand zu Glas verflüssigt (anschauen). Das rohe Klargestein lasse ich im Dorf Tarnis von Targhus fachmännisch polieren und erhalte so eine reine Glaslinse. Meine Aufgabe im Ort ist erledigt und ich schlendere zum Höllenfeuerkamm, wo ich neben einem verwaschenen Papier, das mich als Henker autorisiert, einen alten Mann namens Fergus finde. Fergus, Fergus, hmm, irgendwie kommt mir dieser Name bekannt vor und als ich meinen Rucksack durchwühle, fällt mir der Papierfetzen aus der Flaschenpost in die Hände, der an eben diese Person adressiert ist. Um ihn nicht länger seinem rechtmäßigen Eigentümer vorzuenthalten, überreiche ich ihn und erhalte aus Dankbarkeit dafür einen Dolch mit einer Nachricht von Lawson. Ich eile zu Curaks Schloß und entscheide mich im Treppenhaus für den linken Weg, lande hier jedoch in einer Sackgasse (Axt und Armschützer). Über den rechten gelange ich in Curaks Thronsaal. Ich überbringe den Dolch und vergesse auch nicht den isolierten Behälter mitzunehmen. Am Steinkreis führt mich die Kombination "Sonne", "Nawan", "Sterne", "Mond" (vom Relief im Uhrzeigersinn ausgehend) zurück ins Niemandsland.

**Ein frühzeitiges Ende**

Zunächst untersuche ich Curaks Kammer, finde aber nichts von Interesse und kehre deshalb noch einmal in die Sternwarte zurück. Nachdem ich die Glaslinse in das Teleskop eingesetzt



habe, wirft der Projektor ein scharfes Bild, so daß es mir möglich ist, eine detaillierte Sternkarte an mich zu nehmen. Da ich mittlerweile frei zwischen den Inseln zu wandern vermag, besuche ich noch ein letztes Mal die Eiswelt Aneli, um hier bei den Frostklippen mit Hilfe des Eispickels einige Fläschchen freizulegen, die sich mit dem Behälter aus Havnars Kammer transportieren lassen. Auf Rumi wage ich mich noch einmal in die Schwefelgruben, um Bryn den isolierten Behälter aus Curaks Thronsaal zu zeigen. Die Fläschchen Aktram gebe ich zum Izran und erhalte so die begehrte Treibstoffmischung.

Im Niemandsland benutze ich den Gefängnischlüssel und anschließend die Henkerautorisation, um mir Zutritt zum Gefängnis zu verschaffen. Den Wächter bei der Zugbrücke strecke ich mit einigen wohlgezielten Schlägen nieder und finde bei ihm einen kleinen Kupferschlüssel, der in die Standuhr im Vorraum paßt. Nachdem der geheime Mechanismus benutzt und die Zugbrücke heruntergelassen wurde, gelange ich in den eigentlichen Gefängnistrakt. In einer Zelle vegetiert der gefangene Kreitzer, dem ich zur Flucht ver-

Steuern Sie zahlreiche Monster.

Erledigen Sie Helden um Helden.



DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG

helfe und aus Dankbarkeit einen wissenschaftlichen Ausweis erhalte. Mit ihm ist es kein Problem an den Wachen im Sperrgebiet vorbeizukommen. Im Schlafsaal ist unter einer Matratze ein kleiner Schließfachschlüssel versteckt, mit dem sich der Schrank neben dem Bett öffnen läßt. Das darin enthaltene Papier ermöglicht den Zugang zum Zentrum der Anlage, wo auch die Rakete steht. Bei ihr wartet wie versprochen mein Freund Kreitzer, dem ich den Raketentreibstoff anvertraue. Mir ist jetzt die reale Chance gegeben, in die Rakete zu steigen, dort das magnetische Erz, die Sternenkarte und die verzierte Kurbel einzusetzen, um dieser Welt zu entfliehen, doch meine moralischen Prinzipien zwingen mich dazu, Kreitzer meine Hilfe anzubieten. So erhalte ich einen der bekannten Steinstäbe, mit dem ich mich ein weiteres Mal ins Gefängnis gebebe. Hier

wende ich mich nicht den Zellen zu, sondern kämpfe mich über die Brücke bis hin zu einer gewundenen Treppe. Mein Instinkt verrät mir, daß hier eine Falle lauert, so daß ich mir die Kraft des Rowan Nektars zunutze mache, um die Passage doch zu überwinden (Fläschchen in der Hand halten). Im Keller stoße ich auf einen weiteren geheimen Steinkreis, dem ich Kreitzers Stab einsetze. Eine vorher unbemerkte Inschrift erscheint auf einer der Steinsäulen und der Weg zur letzten geheimen Insel ist frei.

**Zynaryx**

Um mich vor der zerstörerischen Kraft des Würfels zu schützen, setzte ich wieder den weißen Stein in das magische Amulett ein, reduziere damit meine magischen Kräfte,



und werde somit vom Druiden zum Halb-Druiden. Wieder bleibt mir die Wahl, mich zwischen mehreren Möglichkeiten zu entscheiden. Ich besitze jetzt die Macht Lawson zu töten, um mit den anderen Druiden in der Rakete diese Welt zu verlassen, wähle diese Option aber nicht. Stattdessen trete ich mit dem Würfel in der Hand auf den Altar zu und teleportiere mich in den Geheimraum der Druiden. Nach einer gewaltigen Explosion, die mich von den Füßen reißt und mir die Sinne raubt, komme ich im Sperrgebiet wieder zu mir. Irgendwie babe ich die Papiere verloren, was aber auch nichts mehr ausmacht. Mit Brachialgewalt kämpfe ich mich zur Rakete durch, wobei diverse Wächter und Monster meiner schwingenden Axtschneide zum Opfer fallen. Im Inneren der Rakete treffe ich auf Lawson. Ich nehme das fehlende magnetische Erz, die Sternenkarte und die verzierte Metallkurbel aus Astors Kammer und setze alles in ihre vorgesehenen Bestimmungsorte ein. Damit kehre ich als Druiden in meine Heimatwelt zurück, zumindest solange, bis ein eventuell erscheinender zweiter Teil der Druidenzirkelsaga wieder meine Anwesenheit erfordert.

**Verzeichnis der Zauberformeln**

Spruchformeln	Elemente	Kosten
Steinhagel	Erde/Erde/Luft	2
Feuerball	Erde/Feuer/Luft	4
Leichte Heilung	Erde/Luft/Feuer/Wasser	7
Psycho Terror*	Erde/Geist/Feuer/Geist	10
Giftige Gase	Wasser/Feuer/Luft	6
Vakuum*	Luft/Feuer/Luft/Geist	8
Magische Hand*	Erde/Geist/Feuer/Geist	11
Große Heilung*	Geist/Luft/Geist/Luft/Geist/Geist	14
Kälte*	Wasser/Wasser/Luft/Geist	11
Psycho-Brand*	Feuer/Geist/Feuer/Geist	12

\* Spruch gelingt nur mit schwarzem Juwel im Amulett

**Allgemeine Hinweise und Tips zum Spiel**

- Sind vor einem vermeintlich schweren Kampf die Werte für Körper und Geist auf ein Minimum gesunken, ist es klüger zu warten, bis sich die Werte wieder regeneriert haben, statt endlose frustrierende Fehlversuche hinzunehmen. Dabei ist es angebracht Heilsprüche anzuwenden, da sich der Geist schneller erholt als der Körper.
- Kein Gegner ist unschlagbar, es gilt lediglich die richtige Stelle zu treffen. Am besten bewährt hat sich hier eine ununterbrochene Folge von schnellen, tiefen Schlägen, wobei die Deckung natürlich gänzlich wegfällt.
- Oftmals ist ein vormals geradezu unschlagbarer Gegner nach einer magischen Attacke ziemlich leicht zu besiegen. Das Gegenüber zeigt sich meist wie gelähmt und hat den Schlagtiraden nichts entgegenzusetzen.
- Fliebt man aus einem Kampf, bleibt jedoch im Bild, bietet sich die Chance zur Regeneration, während sich der Gegner nicht erholt. Dies ändert sich, wenn man den Ort verläßt oder zwischenspeichert.
- Grundsätzlich gilt bei magischen Sprüchen die Faustregel: Je teurer der Spruch, desto effektiver die Wirkung.



## The Riddle of Master Lu

Frank Giegerich aus Aschaffenburg bat wieder zugeschlagen und den abenteuernden Kuriositätensammler Robert Ripley sicher um die ganze Erde gelotst.

### New York

Gleich am Anfang des Spiels müßt Ihr Euch für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden. Entweder Ihr nehmt das Schwert und zerstückelt die Schlange oder Ihr fangt sie mit dem Stab auf der Kommode. Nach der Unterhaltung mit Mei Chen und Feng Li geht zum Safe, der sich hinter dem Bild befindet und nehmt den Brief heraus. Verläßt das Büro und fragt Mei aus. Nun geht's zum Reisebüro, wo Ihr den Mann hinter dem Tresen anspricht (Antworten: 1,1,1). Buht ein Ticket für Peiping und fliegt sofort los.

### Peiping

Bei Qian Shu werden einige Dollar in Yen umgetauscht. Geht aus dem Büro und sprecht mit dem Wächter von den Hall of Classics. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr dem Bettler noch ein paar Yen zustecken. Unterhaltet Euch nun mit der Frau, die die Tauben füttert. Wenn Ihr ihr das Foto zeigt, bekommt Ihr als Gegenleistung einen Helm. Begeht Euch zum Schmied und achtet auf den Bettler. Klickt auf den glänzenden Gegenstand am linken Bein. Sprecht ihn darauf an und fragt ihn, ob er es verkaufen will. Gebt ihm ein paar Yen und kurz darauf befindet sich das Amulett in Eurer Tasche. Werft das kaputte Rad um und hebt dessen

Sprossen vom Boden auf. Nehmt das Journal aus dem Inventar und benutzt es auf den Bettler. Geht nun noch zur Markise am Gebäude vom Schmied und legt dort den Helm darauf. Der Bettler kommt jetzt hergelaufen und versucht den Helm zu schnappen. Stiefelt nun zu den Löchern neben den Hall of Classics. Hier setzt Ihr die Sprossen in die hintere Wand ein und klettert darauf über die Mauer. Auf der anderen Seite erwartet Euch Mei mit dem besorgten Paß. Hebt den silbernen Schmetterling von der Stelle, an der Ihr gerade gelandet seid, auf. Schaut Euch die Statuen und Steintafeln an und benutzt ein weiteres Mal das Journal. Nun wird der Gong geschlagen und mit dem Mann geredet. Hierbei solltet Ihr den Waisen auf "Master Lu" ansprechen, wonach Ihr Euch mit Mei unterhaltet. Macht Euch in Eurem Sketchhook ein paar Notizen, geht zurück ins Reisebüro und verschickt ein Paket (Schmetterling, Amulett) nach New York. Buht nun ein Ticket nach Danzig.

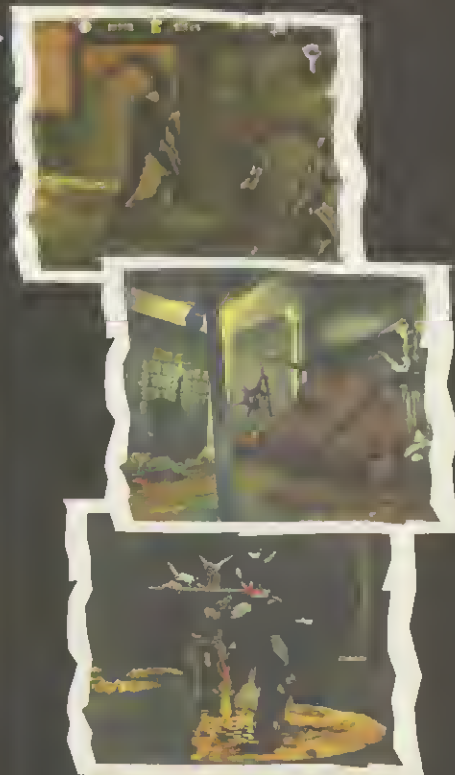
### Danzig

Hier angekommen, wechselt Ihr einige Dollar in DM um. Spaziert jetzt aus dem Büro und fährt mit dem Taxi zum Schloß Danzig. Sprecht hier zweimal mit dem Gärtner. Während des Gespräches müßt Ihr den Gärtner des öfteren mit Geld zum Weiterreden überzeugen. Die Fenster im Garten und die Grabsteine im Friedhof sind einen Eintrag ins Journal wert. Die Leiter wird genommen und an die Treppe gestellt. Steigt hinauf, öff-



## 3 gemeine Mehrspieler- Modi:

Wächter gegen  
Helden, Wächter  
gegen Wächter  
und Deathmatch.



## DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE  
WIRD SIEGEN

BULLROG

net das Gitter und schaut hindurch. Danach zum Schloß (Leiter stehen lassen) und den Butler um Einlaß bitten. Nehmt im Wartezimmer Platz und sprecht anschließend mit dem Sohn des Barons (Antworten 1,1,1,1). Unter dem Sofa liegt ein alter 50.000.000-DM-Schein, der in die Tasche wandert.

Geht in den Billardraum und öffnet den Sekretär und die darin befindliche Schublade. Der an Ripley adressierte Brief wird herausgenommen und durchgelesen. Ihr findet außerdem noch eine alte Briefmarke und ein Schlüsselbund. Geht nun zum Friedhof und sprecht hier mit dem Gärtner (Antwort 5). Zurück ins Reisebüro und dort mit Horst sprechen. Sendet eine Nachricht an die Polizei und schickt ein Päckchen mit der Banknote und der Briefmarke nach New York. Nun wieder zurück zur Burg, wo Ihr dem Gärtner erneut etwas Geld gebt. Benutzt den Spaten mit der Glocke am Grab des Barons. Sprecht erneut mit dem Gärtner (Antwort 1). Bezahlt ihn abermals und wählt die 1. Antwort. Wiedermal zurück zur Burg, wo Ihr im Billardraum mit dem Schlüsselbund das Spielkabinett aufschließt. Öffnet dort die Schublade und schaut Euch das Kartenspiel an. Wie Ihr sehen könnt, fehlt dort das Pik As. Steckt jetzt noch die rote Billardkugel ein. Schaut danach rechts an die Wand, links neben dem Bild auf die Tapete. Hier entdeckt Ihr ein As, das sich ein wenig von den anderen unterscheidet. Klappt dieses auf die Seite und drückt den roten Knopf. Das Bild daneben öffnet sich dadurch. Schaut Euch hier einmal die Raucherecke an und öffnet darin die Zigarrenbox. Nehmt eine Zigarre und öffnet das Gitter. Ripley steckt jetzt die Billard-

kugel in das runde Loch. Geht nun zum Billardtisch und öffnet ihn. Folgt jetzt den Treppen nach unten. Hier alles anschauen und dann die Schublade öffnen. Nehmt Euch hier den Gartenschlauch, die Pumpengriffe (pump grips), das Stück Gummischlauch und den Stöpsel. Nun den Wasserhahn und dessen Griff einstecken. Auch die Hebelstange (lever key) wandert in die Hosentaschen. Die Pumpengriffe werden an die Pumpe unter dem Tisch gesteckt. Nehmt rechts noch die Periodentafel von der Wand und steckt sie anschließend in das linke Glas. In letzterem findet Ihr nach näherer Betrachtung den verfluchten Diamanten vor. Die Hebelstange wird in die Verankerung auf dem Tisch gelegt und das Stück Schlauch über die Düsen (nozzles) gestülpt. Jetzt den Wasserhahngriff am Luftventil befestigen, den Griff drehen und somit den Air Tank schließen, via Pumpe etwas Luft in den Tank pumpen und den Griff erneut drehen. Dadurch wird ein Mechanismus in Kraft gesetzt, der den Smaragd (an einem Korken) sowie die Periodentafel ins Waschbecken wirft. Den Smaragd vom Korken entfernen und ihn auf den eisernen Riegel des Glases benutzen. Letzteres wird anschließend geschnappt und der Korken sowie der Stöpsel hineingesteckt. Schraubt den Griff wieder ab und befestigt ihn erneut am Waschbecken. Nehmt die Pumpengriffe und den Pumpenstab (pump rod). Verbindet die Hebelstange mit dem Pumpenstab und setzt diese in die Lücke an der Decke. Steckt nun die Pumpengriffe an das Glas und zieht das Stückchen Gummischlauch wieder von den Ventilen ab und befestigt es an der "Wasserhahnbox".

Schließt an das Gummistückchen Gartenschlauch sowie Wasserhahn an. Hängt jetzt das Glas an die Hebelstange und den verlängerten Wasserhahn hinein. Nachdem Ihr letzteren wieder aufgedreht habt, wird durch das Gewicht des Wasserglases nun der Eisenschrank in der Mitte des Raumes geöffnet. Bei einer näheren Untersuchung der Smaragdnadel unter dem im Schrank befindlichen Mikroskop stoßt Ihr auf die Buchstaben T1 und XE, die rückwärts gesprochen, EXIT ergeben. Wenn Ihr nun in der Periodentafel die Elemente mit den Buchstaben sucht, stoßt Ihr auf Titanium und Xenon mit den Werten 22 und 54. Der Brief im Schrank wird nun durchgelesen und eingesteckt. Da die Zahlenkombination 2254 für das Wort TIXE steht, muß die Kombination logischerweise herumgedreht werden, damit sie EXIT ergibt. Gebt also 4522 auf dem Panel im Schrank ein und steigt anschließend durch die geöffnete Tür. Wenig später findet Ihr Euch im Garten des Barons wieder. Nachdem Ihr im deutschen Posh Office eine Nachricht vom Polizeipräsidium erhalten habt, fliegt Ihr zurück nach New York.

### New York

Verläßt das Office und fährt zu Eurem Odditorium zurück, wo Ihr im linken Raum Feng Li ausfragt. In der rechten Ecke des Raumes langweilt sich Feng Lis Schildkröte in einem Glaskasten, steckt sie kurzerhand ein. Um den kleinen Freund für weitere Zwecke zu füttern, stibitzt die Turtle Treads aus der Schublade darunter. Jetzt könnt Ihr wieder zurück nach Deutschland reisen.

### Danzig

Dort hat sich inzwischen einiges geändert: Wolf, der Gärtner, setzt seine Arbeit nun im Garten fort. Schaut Euch dort die Planke und den Edger näher an und geht danach zum Startbild zurück. Hier verwüstet Ihr den Busch, an dem Wolf zuerst gearbeitet hat ein wenig und schreitet danach wieder durch das Tor in den Garten (bei der Sonnenuhr). Sprecht hier Wolf auf die Unordnung im Hof an, worauf sich dieser mürrisch verzieht. Seid Ihr allein im Bild, schnappt Euch Planke und Edger. Vor der Grabstätte des Barons setzt Ihr die Planke über die beiden Urnen, steigt darauf und öffnet das Gitter. Jetzt setzt Ihr einen Turtle Treat in die Grabstätte hinein und schiebt ihn mit dem Edger nach hinten. Nun wird die Schildkröte noch auf den Turtle Treat angesetzt, worauf ein Wettlauf mit der Zeit beginnt... Nach der jetzt ablaufenden Zwischensequenz



nehmt Ihr Euch in der Grabstätte den Brief und den Schlüssel aus der Kiste. Die Arbeit in Danzig ist somit endgültig erledigt. Nachdem die Schildkröte anschließend im Posh Office mitsamt den restlichen Turtle Treats zurück nach Hause gesandt wurde, reist Ihr nach Sikkim weiter.

**Sikkim**

Nach dem Flug benutzt Ihr das Journal mit dem Smaragd und sprecht kurz mit dem Angestellten hinter der Theke. Wechselt bei ihm ein wenig Geld und fragt ihn dann nach dem Weg zum nächsten Mönchkloster und begeben Euch sofort dorthin. Wurde mit dem Tempelwächter geredet und dieser ausgefragt, seht Euch den Ring, den er am Finger trägt, genauer an. Nun wird das Band von der Zigarre (Fundort: Danzig) angewickelt, das wirklich eine erstaunliche Ähnlichkeit mit dem Ring des Wächters hat. Wird dem Wächter das Band anschließend gezeigt, läßt er Euch in die unbekanntes Gefilde des Himalajatempels vordringen...

Die hiesigen Mönche haben sich alle hinter je einer Tür verschanzt. Jeder besitzt eine Gebetsrolle. Ziel des folgenden Puzzles ist es, mit mehreren Mönchen zu reden und deren Gebetsrollen so auszutauschen, daß jeder Mönch seine Rolle wiedererlangt. Insgesamt bewohnen 16 Mönche den Tempel. Der Tempel hat vier Seiten, an denen sich jeweils vier Mönche eingeschlossen haben. Sprecht zuerst den vierten Mönch an, fragt ihn aus

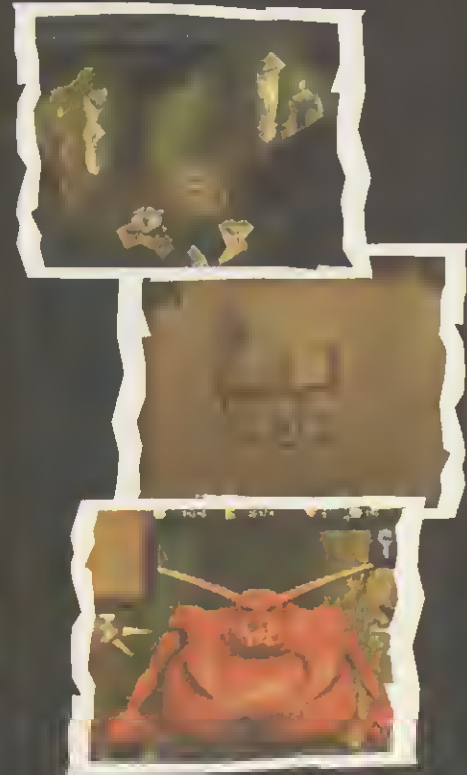
und nehmt Euch anschließend dessen Gebetsrolle (Wheel of Serenity). Bei Mönch Nr. 6 erlangt Ihr auf die gleiche Tour das Wheel of Peace, Mönch Nr. 9 rückt nach dem Ausfragen das Wheel of Insight und der 12. Mönch das Wheel of Truth heraus. Wurde der 15. Mönch ebenfalls ausgefragt und ihm das Wheel of Wisdom abgeluchst, macht sich Ripley daran, die Rollen an ihre rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben.

Das Wheel of Peace bekommt jetzt Mönch Nr. 9 (der anschließend wie jeder andere Mönch "You art correct!" sagen sollte), Das Wheel of Serenity erlangt der 6. Mönch, der 4. Mönch kriegt das Wheel of Wisdom, beim 15. Kuttenmann liefert Ihr das Wheel of Truth und beim 12. Gläubigen das Wheel of Insight ab. Der 9. Mönch teilt Euch bei weiteren Besuchen mit, daß der Weg gefunden ist. Es öffnet sich auf einer der Tempelseiten ein Geheimgang, der Euch in ein Labyrinth führt. Labyrinthhasser verwenden hierzu die der Lösung beigedruckte Karte.

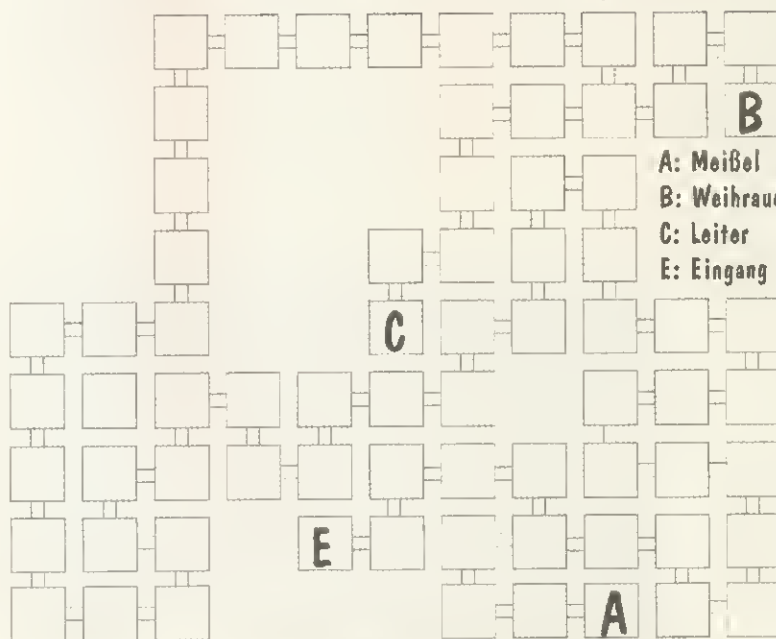
Hier muß der Weg, durch den Ihr das nächste Bild erreichen könnt, immer erst beleuchtet werden. Dies geschieht mit Hilfe der von der Decke herunterhängenden Stränge (vor jedem Durchgang hängt ein Strang). Bei Punkt A findet Ihr einen Meißel in der Ecke, bei Punkt B (sehr umständlich zu erreichen!) einen Incense Burner; bei Punkt C muß ein fast unsichtbarer Strang an der hinteren Wand gezogen werden, damit die Leiter herunterfährt und Ihr in den Tempel steigen

Bauen Sie sich Ihren eigenen Dungeon.

Kontrollieren Sie die Action aus 3 verschiedenen Blickwinkeln.



**Das Sikkim Labyrinth**



- A: Meißel
- B: Weihrauchbrenner
- C: Leiter
- E: Eingang

**DUNGEON  
KEEPER**



**DAS BÖSE  
WIRD SIEGEN**

**BULLFROG**



könnt. Hier lest Ihr Euch das Buch des Master Lu durch und macht anschließend einige Notizen im Journal. Wenn Ihr danach noch das Sikkimese Book angeschaut habt, verläßt den Tempel wieder auf dem üblichen Weg (keine Angst – Ripley macht den Rückweg allein!), stapft zum Posh Office zurück, gebt dort ein Radiogramm in Auftrag und schickt den Incense Burner sowie den Meißel in unser Odditorium nach New York. Nächster Stop: Peru.

### Peru

Wechselt in Peru zuerst bei Mattheo Euer Geld in Inti, macht Notizen über die im Raum stehende Stele und betrachtet die Puffins sowie die Uhr am Tresen genauer. Mattheo wird über die Uhr näher ausgefragt und Eure Reise anschließend zu den Osterinseln fortgesetzt.

### Osterinseln

Die dort grabende Dr. Twelvetrees spricht Euch an (jeweils Antwort 1) und stiefelt anschließend mit Euch zu einer der Osterinselstatuen. Die Zeichen am unteren Ende der Statue werden abgeschrieben. Versucht außerdem einmal den Obsidianstein zu nehmen. Beim östlich liegenden Strand hebt Ihr den Holzpflock und den Holzpuffin vom Strand auf. Redet nun die alte Frau rechts mit der Antwort 1 an. Zurück bei der Grabungsstätte wird der Hemdärmel und der im Boden steckende Stab mitgenommen. Anschließend lest Ihr Euch die Notiz an der Hütte durch und steckt diese (samt Karte!) ein. Um die Karte des naheliegenden Platzes später anzuschauen, blättert einfach in

Eurem Journal auf die vorletzte Seite. Bevor Ihr den Platz wieder verläßt, betretet noch den Schuppen und nehmt die Pull Cord (rechts am Generator) mit. Bei der Steinstatue, bei der Ihr die Zeichen abgemalt hattet, nehmt Euch die Obsidianscheibe mit Hilfe des Ärmels. Verläßt nun das Bild nach Westen und macht Euch im folgenden Szenario auf die Suche nach vier besonderen Statuen, auf denen kleine Einkerbungen wie ein Haifischzahn oder ein Seestern zu finden sind. Ist eine dieser Statuen gefunden, wird die Einkerbung auf die Karte im Journal eingetragen (Journal auf Einkerbung benutzen). Insgesamt geben die vier Zeichen auf der Karte übrigens ein grobes Quadrat. Wurde alles eingetragen, fliegt zurück nach Peru, wo Ihr den Holzpuffin vom Strand gegen die Uhrhülle tauscht. Zurück zu den Osterinseln. Hier begeben Ihr Euch abermals zum Strand und steckt dort den Holzpflock in das große Loch in der Mitte des Bildes. Nun wird der Stab mit dem Pflock benutzt und letzterer anschließend gedrückt. Der wachende Gott kann kurz darauf wieder sehen, und Ihr schenkt der Frau nun die Obsidianscheibe sowie die Uhrhülle. Nach der Zwischensequenz ist die alte Frau mit den Überresten ihrer Vorfahren verschwunden, und läßt Euch mit leeren Händen am Schauplatz zurück. Eine weitere Unterredung mit der inzwischen wieder am Grabungsort arbeitenden Dr. Twelvetrees (Antwort 1) überzeugt diese von einer näheren Untersuchung der Felsspalte, in der die alte Frau die Vorfahrenüberreste fand. Schließlich findet Twelvetrees in der Spalte eine Shell Map sowie ein Horn vor, was sie Euch beides überläßt.

Stumm zieht die Kollegin von dannen und merkt nicht, daß sie ihr Feuerzeug verloren hat, was Ihr lächelnd einsteckt. Aus dem Horn und der Pull Cord bastelt Ihr Euch ein kleines Gefäß, mit dem Ihr das Wasser aus dem Meer schließlich transportieren könnt. Gesagt, getan.

Die vier Zeichen, die an der Sbell Map befestigt sind, erinnern irgendwie an die Einkerbungen an den vier Statuen. Begeben Euch also genau in den Mittelpunkt des besagten Feldes (ein kleiner, grauer Felsen vor einem großen, roten Felsen) und schüttet dort das Meerwasser auf den getrockneten Schlamm. Nun kann der Stein über den Schlamm beiseite gerutscht werden, wodurch eine kleine Nische mit einer Steintafel freilegt wird: die Rongorongo Tafel. Letztere wird eingesteckt und die Zeichen darauf ins Journal übertragen. Fröhlich schlendert Ihr zu Twelvetrees zurück, um ihr Euren Fund zu zeigen – doch die beiden Chinesen sind dem Amerikaner zuvorgekommen!

Öffnet das Schuppenfenster und steigt hinein. Hier findet Ihr rechts im Bild das Spark Plug Tool, mit dem die Kappe des Benzintanks gelockert wird. Das vorhin gebastelte Gefäß nehmt Ihr nun wieder auseinander und befestigt die Pull Cord an dem an der Tür angebrachten Draht. Das andere Ende der Cord wird mit der gelockerten Tankkappe verbunden. Nun stellt Ihr nur noch das Feuerzeug auf den Boden (Achtung: nicht anklickbar!) und wedelt mit dem Kabel an der hinteren Wand, was die Aufmerksamkeit der beiden Verfolger erregt. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist aus der Hütte durch das rechte Fenster wieder zu verschwinden... und anschließend das schöne Feuerwerk zu betrachten! Zurück in Peru fliegt Ihr dann nach Mocha Moche.

### Mocha Moche

Bei Mocha Moche hangelt Ihr Euch erst über den Wasserfall und spricht anschließend rechts mit Menendez' Neffen. Kauft den Kopf, den Menendez Euch dann anbietet, nachdem Ihr ihn genügend heruntergehandelt habt. Bietet dem gierigen Grabräuber den verfluchten Diamanten an. Kurz darauf verunglückt dieser prompt und Ihr könnt Euch der Schaufel, der Leiter und des Spielzeugs (im Erdhaufen) bemächtigen. Die Stele rechts neben der Treppe wird ins Journal übertragen. Steigt danach die Stufen nach oben und nehmt Euch vor dem Turm zwei starke Lianen (zweimal nehmen) mit. Zurück an der Schlucht, befestigt Ihr jede Liane an der Statue und werft das andere Ende an-



schließend auf die linke Seite. Nun hangelt Ihr Euch nach drüben, befestigt beide Lianenenden am Baum und macht das Seil davon los. Ein weiteres Mal hangelt sich der Archäologe über die gähnende Schlucht und löst das andere Seilende ebenfalls. Das Seilende wird eingesteckt und das Dach des Turmes, an dem Ihr vorhin die Lianen gefunden habt, aufgesucht. Hier legt Ihr jetzt die Leiter auf den Altar und hefestigt das Seil daran. Danach stoßt Ihr zur Sicherheit noch den Sockel auf die Leiter und klettert dann das Seil hinunter. Der Glastotenkopf in der Nische wird flugs genommen. Danach steigt Ihr wieder nach oben. Verlaßt nun den Turm und nehmt das Observatorium links genauer unter die Lupe. An der Tür muß der Schlängencode (Journal Seite 1) so eingegangen werden, daß das Auge am höchsten steht. Die richtige Reihenfolge lautet (von links nach rechts): Kreisähnliches Symbol, Tannenbaumsymbol, Kreuz, Auge, Viereck, spiegelverkehrtes Fragezeichen, Pilz mit X. Im Anschluß daran müßte die Tür aufspringen, so daß Ihr das Observatorium betreten. Steckt hier die Schaufel in den Sockel und den Kristallschädel auf die Statue auf dem Sockel. Jetzt schiebt Ihr die Schaufel und dreht somit die ganze Kammer. Dadurch



# KaroSoft

Jürgen Vieth

## CD-ROM

5th Musketeer, deutsche Version	74,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Albion, komplett deutsch	89,90
Apache Longbow, komplett deutsch	79,90
Ascendancy, komplett deutsch	84,50
Assault Rigs, Anleitung deutsch	74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+ 89,90
Battle Isle III, komplett deutsch	89,90
Bermuda Syndrom, komplett deutsch	89,90
Bleifuß, Anleitung deutsch	64,00
Bundesl.-Manager Hatrick, kompl. deutsch	67,50
Caesar II, komplett deutsch	84,50
Chronomaster, deutsche Anleitung	79,95
CivNet, komplett deutsch	96,50
Command Aces of the Deep, komplett deutsch	85,50
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.	29,95
Conquerer AD 1086, komplett deutsch	85,50
Crusader, No Remorse, komplett deutsch	84,90
Cyberia 2, deutsche Version	93,50
Cybermago, komplett deutsch	84,90
Daggerfall, deutsche Version	93,50
Der Druidenzirkel, komplett deutsch	67,50
Der Tallman, komplett deutsch	76,50
Destruction Derby, Anleitung deutsch	94,90
<b>Die Fugger II, komplett deutsch</b>	<b>84,50</b>

Die Siedler II, komplett deutsch	+ 89,90
Dime City, komplett deutsch	84,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 89,90
Dungeon Master II, komplett deutsch	89,90
Earthworm Jim, komplett deutsch	74,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,50
Fade to Black, komplett deutsch	89,90
FIFA Soccer 96, komplett deutsch	84,90
Flight 5.1 Scenery, Europe 1, Avitg. deutsch	62,50
FS 5.1-Apollo Collection 1 u 2 (neue Flugzeuge) je	57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch	82,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+ 99,95
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.	+ 92,50
Gone-Wars, komplett deutsch	+ 84,90
Grand Prix Manager, komplett deutsch	89,90
Harpoon II De Luxe incl. Editor u. Missions	84,50
Hugo 3, komplett deutsch	79,50
InoY Car Racing II, Handbuch deutsch	82,50
Lands of Lore II, deutsche Version	+ 93,50
Magic Carpet II, komplett deutsch	88,50
Mech Warrior II, komplett deutsch	86,50
M.Warrior II - Ghost Bears Legacy (Data-CD), Anl. dt.	45,90
Mission Critical, deutsche Version	+ a.A.
Monopoly, komplett deutsch	74,50
Myst, komplett deutsch	72,50
NBA Live 96, komplett deutsch	86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version	84,90
Need for Speed, komplett deutsch	86,50
Parzer-General II, Handbuch deutsch	79,50
Pax Imperia II, deutsche Version	+ a.A.
Pefall (WIN 95), komplett deutsch	86,50
Pole Position, komplett deutsch	92,50
Police Quest - SWAT, komplett deutsch	+ 89,90
Pro Pinball - The Web, Anleitung deutsch	61,50
ran Soccer, komplett deutsch	79,50
Rayman, deutsche Version	78,50
Rebel Assault 2, komplett deutsch	86,50
Ride of Master Lu, komplett deutsch	94,90
Ring der Nibelungen, deutsche Version	66,90
Shannara, deutsche Version	82,50
Shivers, komplett deutsch	86,50
Sid Meiers Classics (Civils/Colonisation u. a.), dt.	89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch	92,50
Simian The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Sim Tower, komplett deutsch	89,90
Space Quest 8, komplett deutsch	86,50
Star Trek: Final Unity, deutsche Version	99,90
Star Trek Omnipedia	79,90
Steel Panthers, Handbuch deutsch	79,50
Stonekeep, komplett deutsch	96,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch	79,50
Terminator Future Shock, deutsche Version	79,95
The Dig, komplett deutsch	79,90
This Means War, deutsche Version	93,50
Thunderscape, Handbuch deutsch	79,50
Tie Fighter, Anleit. deutsch - Update-Version	72,50
Time Gate - Knight's Chase, kompl. deutsch	89,90
Top Gun, deutsche Version	+105,50
Torin's Passage, komplett deutsch	89,90
Tower, Anleitung deutsch	93,50
Transport Tycoon de Luxe, kompl. deutsch	89,90
US Navy Fighters Gold (incl. Data), kpl. dt.	89,90
Virtual Karts, komplett deutsch	93,50
Voltgas, komplett deutsch	86,50
Warcraft 2, komplett deutsch	84,50
Werewolf vs. Comanche II, komplett deutsch	82,50
Westw. Computat. (Kyr. 1-3/0) (ine 2A. of Lore), dt.	84,50
Wing Commander III, komplett deutsch	89,90
Wing Commander IV, deutsche Version	+ 99,95
Worms, komplett deutsch	72,50

CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je 189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,90, Post-Nachnahme DM 9,90  
UPS-Nachnahme DM 17,90  
Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

## KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden  
Telefon 021 03/3 10 41  
Liste kostenlos!  
Abholung möglich:  
Hilden, Gerresheimer Str. 172



Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY  
PSX

MPEG

SNES

Wir liefern auch:  
CD-ROM-Laufwerke  
Controller  
Festplatten  
Grafikkarten  
Joysticks  
Kabel  
Motherboards  
Netzwerkzubehör  
PC-Gehäuse  
Soundkarten

Bitte nur  
Händler-  
anfragen!

Groß Electronic  
Computerspiele + Zubehör

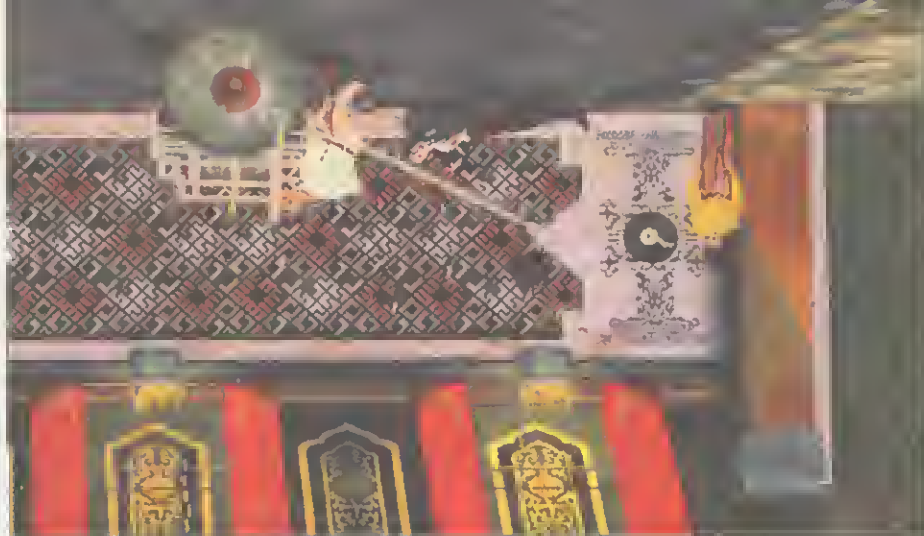
Passauer Straße 13  
D-94133 Röhrnbach  
Tel. 0 85 82 / 96 05-0  
Fax 0 85 82 / 96 05-99

kommt Ihr auch an den letzten Code und habt somit alles beisammen, um das Rätsel des Master Lu endlich lösen zu können. Trotzdem sollte der Kristallschädel nicht vergessen werden, immerhin hat das Odditorium stets einen Platz für einen sagenhaften Gegenstand! Beim Posh Office in Lima schiekt Ihr den Kopf, den Kristallschädel sowie das Spielzeug nach New York und fahrt zurück nach Peiping.

### Peiping

In Peiping werdet Ihr von Mei gebührend empfangen. Gemeinsam macht Ihr Buch auf zu den Hall of Classics. Im dortigen Tempel findet Ihr die Leiche des Tempelwächters. Das Chaos scheint perfekt, als die Chinesen wieder erscheinen. Wenig später wird Euer Equipment verwendet. Mei fängt daraufhin mit einem geknauten Kick mit Sheng Gau ein Duell an. Um ihr zu helfen, verläßt Ihr kurz den Tempel, schnappt Buch draußen Gong und Schläger und geht wieder in den Tempel zurück. Hier legt Ihr den Gong auf die Schale, in der die Pistole liegt und greift Buch das Stück Kohle vom Boden. Jetzt wird etwas Domino gespielt: Auf eine nähere Untersuchung hin erweist sich die vorderste der rechten Steintafeln durch die Stufe als locker. In dem Moment, in dem Sheng Gau hinter die Tafeln gestoßen wurde, drückt Ihr die Tafel um, die dadurch den ersten Verfolger erschlägt. Der andere Fiesling hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht. Das Journal, das immer noch unter den "Dominosteinen" liegt, angelt Ihr Buch mit Hilfe des Schlägers. Mit der Holzkohle, die Ihr vorhin aufgehoben habt, macht Ihr die herausgerissene Seite in Eurem Buch wieder "sichtbar".

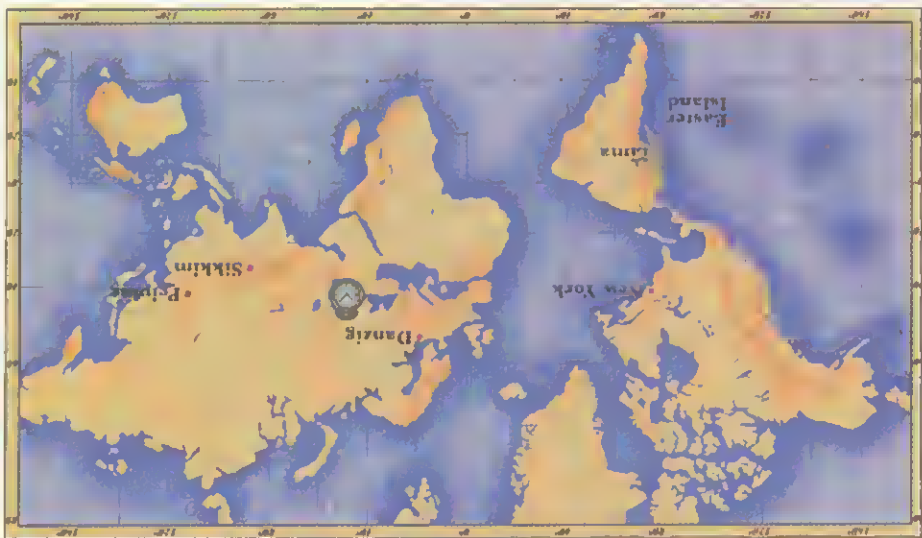
Wenig später trifft Ihr und Mei Chen bei einem chinesischen Bauern ein. Ihn fragt Ihr mit Mei's Hilfe aus und betrachtet die Tontergrund) vom Boden auf und drückt die erste der roten Statuen von der Stelle. Das große Tor (ein Bild weiter rechts) steht nun steigt Ihr in den Keller hinab. Dort schaut



### Master Lus Grabstätte - Das große Finale

Hier gibt es vier Durchgänge, die jeweils zu verschiedenenfarbigen Soldaten führen. Sucht den Gang mit den blauen Soldaten auf und bewegt dort die fünfte Statue. Bei den roten Soldaten hebt Ihr die Planke (im Hintergang) vom Boden auf und drückt die erste der roten Statuen von der Stelle. Das große Tor (ein Bild weiter rechts) steht nun

Ihr den Reissack rechts einmal an und stoßt ihn anschließend beiseite. Die freigelegte Hand wird ebenfalls näher betrachtet und der Bauer dann nach seiner Schaufel gefragt (Antworten 1,1). Gebt dem Bauern etwas Kleingeld und steigt mit der Schaufel im Tempel zurück. Hier legt Ihr den Gong auf die Schale, in der die Pistole liegt und greift Buch das Stück Kohle vom Boden. Jetzt wird etwas Domino gespielt: Auf eine nähere Untersuchung hin erweist sich die vorderste der rechten Steintafeln durch die Stufe als locker. In dem Moment, in dem Sheng Gau hinter die Tafeln gestoßen wurde, drückt Ihr die Tafel um, die dadurch den ersten Verfolger erschlägt. Der andere Fiesling hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht. Das Journal, das immer noch unter den "Dominosteinen" liegt, angelt Ihr Buch mit Hilfe des Schlägers. Mit der Holzkohle, die Ihr vorhin aufgehoben habt, macht Ihr die herausgerissene Seite in Eurem Buch wieder "sichtbar".



Jetzt könnt Ihr Balken und Kurbel wieder an Buch nehmen und ein Bild weitergehen. Hier dreht Ihr vier- oder fünfmal an dem großen Rad an der Wand (das Loch in der Brücke selbst muß zu sehen sein) und klemmt die Schaufel in das Loch hinein. Gebt Mei die Kurbel, dreht die Brücke noch einmal und schickt Mei anschließend darüber (Antwort 2). Jetzt dreht Ihr die Brücke einmal zurück und nehmt die Schaufel wieder an Buch. Dreht nun die Brücke mit Hilfe des Rades erneut so hin, daß das "Brückenloch" wieder auf der anderen Seite ist und befiehlt Mei anschließend, die Kurbel in die Box neben ihr zu stecken und zu drehen. Schließlich könnt Ihr ebenfalls die Brücke überqueren und findet Buch beide in einer großen Halle wieder (laut Ripley das 8. Weltwunder!), wo rechts die Schilde auf das Wasser benutzt werden müssen.

Nachdem Ihr in Master Lus Grabkammer das Siegel vom Sarkophag genommen habt, ist das Adventure gelöst und der Spieler bekommt ein großartiges Finale zu sehen, das selbst einem gewissen Indiana Jones würdig wäre!

# Bermuda Syndrome

Von Waldemar Gemki aus Marl kommt die Bermuda Syndrome-Komplettlösung, mit der auch die dicksten Dinosaurier und die tiefsten Schluchten keine großen Probleme mehr bereiten dürften.

## Der Auftakt:

Nach dem Intro hing ich in einem Baum fest, konnte mich aber mit meinem Messer befreien, sprang herunter und erledigte den Eingeborenen. Die gefesselte Frau schnitt ich ebenfalls los, ging nach rechts ins nächste Bild und nahm aus der äußersten rechten Kiste ein Gewehr an mich. Jetzt war es an der Zeit, mit der Frau zu reden. Nathalia, so ihr Name, erzählte mir alles und begleitete mich fortan durch die vor uns liegenden Abenteuer.

Den Dinosaurier lenkte ich mit einem Schuß auf mich und kletterte auf die Plattform. Nach dem Kampf der beiden Saurier stieg ich wieder runter und erschoss den übriggebliebenen. Weiter rechts ballerte ich die Flugsaurier ab. Durch diesen Proviantnachschub verzog sich auch der Alligator wieder und der Weg war frei. Ich nahm den blauen Stein, benutzte ihn am Teleporter und befand mich daraufhin in einem Labyrinth.

## 1. Labyrinth:

Ich lief nach links auf die Platte, wodurch sich die andere Seite der Platte erhob. Nun konnte ich rüberspringen. Dann ging ich nach rechts, sprang in den Abgrund. Danach wieder nach oben, nach rechts, ließ mich in den Abgrund fallen und hielt mich an der nächsten Plattform mit der Shifttaste fest. Das grüne Tier schoß ich runter, sprang auf die andere Seite, bekämpfte den Krebs und kletterte nach oben.



## TOP-PREISE



11TH HDUR	89,00
ASSAULT RIGS	69,95
BLEIFUß	54,95
BURIED IN TIME	75,00
COMMAND & CONQUER	89,00
CYBERIA 2	89,00
DAEDALUS ENCDUNTER	98,00
DESTRUCTION DERBY	99,00
EARTH WORM JIM WIN 95	69,00
FRANKENSTEIN WIN 95	94,95
LAND OF LORE 2 MARZ 99	99,00
LINKS MAUNA KEA	55,00
LOST EDEN	78,00
MECHWARROIR 2	79,00
PITFALL WIN 95	78,00
PRINCE OF PERSIA COLLECT	49,95
RIDGE RACER MARZ 96	59,00
SIM CITY 2000 COLLECTION	94,95
STAR TREK JR LIMITED EDI.	99,00
STONEKEEP	79,00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	99,00
TFX EF 2000	89,00
THUNDER IN PARADISE	55,00
THUNDERHAWK 2	78,00
WARCRAFT 2	79,00
WIPE OUT	89,00
WORMS	69,00

JDYSTICKS	
Microsoft 3D PRO	99,00
Logitech WINGMAN LT	44,00
Logitech WINGMAN	59,95
Logitech WINGMAN EXTREME	79,95
THUNDERPAD	29,95
GRAVIS GAMEPAD	39,95

MULTIMEDIA	
DDUBLE SPEED	99,00
MITSUMI FX 600	299,00
PHILIPS BCA 62CR 6-FACH	299,00
GOLDSTAR GCD-R540B	199,00
SB 32 AWE P&P	399,00
TERRATEC MAESTRO 32	519,00
MIRD PCM 10	179,00
SK 16BIT PINE WIN 95 P&P	99,00

RAM - SPEICHER	
4 MB PS/2	179,00
8 MB PS/2	359,00
16 MB PS/2	699,00
16 MB PS/2 EDD	999,00

GRAFIKKARTEN	
SPEA P84 VIDED TURBO 2MB	339,00
SPEA MIRAGE VIDEO	379,00
DIAMOND STEALTH V3200 2MB	449,00

FAXMODEM	
14.400 Intern	149,00
14.400 Extern	179,00
29.900 Extern	299,00

### Ständig SONDERPOSTEN ab Lager

Alle Spiele mit Deutscher Anleitung  
falls nicht mit folgendem Zusatz:  
A - Spiel ohne deutsche Anleitung

Versand per Nachnahme 10,-DM  
Kostenlose Preisliste anfordern !!  
HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT !!



SOUND & VISION  
Mürwiker Straße 196  
24944 FLENSBURG  
Tel. 0451 / 36280 FAX 36290

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !

## MultiMedia Soft Computerspiele

### Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

### Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft  
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

### MultiMedia Soft finden Sie in:



04668 GRIMMA,  
Gerichtswesen PEP  
Tel. 0341-5643284

06122 HALLE/NEUSTADT,  
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT,  
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,  
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

35066 FRANKENBERG,  
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056

36433 BAD SALZUNGEN,  
Rheinblick Center,  
Albert-Schweitzer-Str. 32 Tel. 03695-871956

39112 MAGDEBURG,  
Heldestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHEGLADBACH,  
Lirmitenstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS,  
Neuer Wall 2 -4 Tel. 0284-21704

48151 MÜNSTER,  
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

81475 MÜNCHEN,  
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

52349 DÜREN,  
Josef Schregel Straße 50 (Zentrale)  
BATTLETECH ZENTRUM  
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

54290 TRIER,  
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED,  
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,  
Zerrannerstr. 11 Tel. 07231-17275

49078 OSNABRÜCK,  
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,  
Unlere Königsstraße 10  
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,  
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-562156

MultiMedia Soft BÜRO  
62349 DÜREN, Tel. 02421-28100  
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

### 1. Dschungel:

Ich hielt mich an der Liane fest, doch da ich zu leicht war, bat ich die Frau um Mithilfe. Dann kletterte ich auf das Podest, schnitt die Liane ab und war somit auf der anderen Seite. Den Dinosaurier erschoss ich. In diesen Teleporter mußte ich nicht gehen, da man im folgenden Labyrinth nur seine Energie aufladen konnte. Also stellte ich mich auf die Säule, prompt kam ein Dinosaurier an. Als ich wieder runter ging, drehte sich der Dinosaurier um und lief ins nächste Bild, wo er sich mit einem anderen Dinosaurier anlegte. Wir folgten ihm und erschossen den Gewinner dieses kleinen Kampfes.

### Der Fluß:

Ich ging zum Fluß und unterhielt mich mit Nathalia darüber, wie wir denn auf die andere Seite rüberkommen sollen. Sie gab mir den Tip, einen kleinen Dinosaurier als Köder zu beschaffen, den ich auch im linken Bild fand. Ich band ihn an der Liane am Fluß an, schnitt die Liane durch und Nathalia bewegte die Liane hin und her. Als das Krokodil nach dem Köder schnappte, schoß ich. Dadurch konnten wir beide auf die andere Seite gelangen.

### Andere Seite vom Fluß:

Ich lenkte die Dinosaurier in eine andere Richtung und sprang auf die Plattform. Der große Dino verfolgte die anderen und stampfte mir so rechts den Urwald frei. Ich traf auf einen weiteren Teleporter, den ich wieder mit dem blauen Stein benutzte.

### 2. Labyrinth:

Ich erschoss die Spinne im Netz, ging nach oben und nach rechts (mit der grünen Kugel konnte ich meine Energie wieder auffüllen). Danach weiter nach oben, wo ich einen Krebs erlegte. Mit Anlauf ging es über den großen Abgrund, hinter dem ein Skorpion auf mich wartete. Ich erschoss ihn, ging nach rechts, nach oben, sprang dann links über den Abgrund und befand mich so wieder am Teleporter.

### 3. Dschungel:

Auf dem Berg, auf dem ich mich befand, ging ich ganz nach rechts sprang aber nicht hinunter, sondern wartete, bis der Dinosaurier unter mir war und sprang über ihn hinweg. An der Brücke holte ich die Vögel runter und ging weiter nach rechts. Nathalia kletterte auf die Plattform, während ich einen harten Kampf mit zwei kleinen Dinosauriern zu bestehen hatte. Nachdem dies geschafft war, benutzte ich rechts mit dem blauen Stein einen weiteren Teleporter.

### 3. Labyrinth:

Ich ging die ganze Zeit nach links unten und hob den Haken auf. Danach kletterte ich ganz nach rechts oben, bekämpfte das Getier und trat danach auf einen losen Stein, der dadurch ganz nach unten fiel. Ich beeilte mich, ganz nach unten zu kommen und mit Hilfe des eben losgetretenen Steines, auf den ich draufsprang, über die Lava auf die andere Seite zu gelangen, wo erneut ein Teleporter auf mich wartete.

### 4. Dschungel:

Ich erlegte die beiden Dinosaurier, ging nach rechts ins nächste Bild und erledigte weitere drei Stück von ihnen. Links holte ich mein Prinzeßchen zurück und ging mit ihr wieder ganz nach rechts, bis wir bei der großen Schlucht ankamen.

### Die Schlucht:

An der Schlucht erschoss ich die Vögel und kletterte runter. In der Schlucht saß ein Vogel in seinem Nest, aus dem ich ihn verjagte. Der Vogel flog eine Runde und griff sich Nathalia. Also schoß ich ihn ab, woraufhin beide ganz nach unten in die Schlucht fielen. Ich kletterte abwärts, schnitt mit dem Messer die Liane durch und benutzte sie mit dem Haken. Wir betraten das Floß und fuhren auf die andere Seite des Flusses.

### In der Höhle:

Bevor es in die Höhle ging, sprach ich mit Tauron und erhielt im Tausch gegen den Teleporterstein eine rote Kugel. Da es in der Höhle sehr dunkel war, redete ich auf Nathalia ein, die daraufhin von der Feuerstelle eine Fackel mitnahm. Im Inneren erschoss ich die beiden Monster und ein paar Fledermäuse und ging danach weiter nach rechts, bis ich ein Gesicht in der Wand sah. Ich sprang darauf, wodurch sich der Mund öffnete und ich Nathalia anwies, die Fackel in den Mund zu werfen. Wir gingen zurück zu der Stelle, wo ich die Fledermäuse erschossen hatte, kletterten dort hoch und gingen nach rechts. Dort bekamen die nächsten Flattermänner eine Ladung Blei ab. In die Statue steckte ich die rote Kugel und blockierte somit die Falltür. Dadurch konnte ich weitersteigen und meinen Energievorrat wieder auffüllen. Ich nahm die Kugel wieder mit und ging zurück ins Bild mit dem Gesicht an der Wand, kletterte nach oben und steckte in die nächste Statue die rote Kugel. Wir gingen ganz nach oben, nebenbei noch vier Dinosaurier erlegend, und benutzten an der Statue, an der sich links daneben eine Falltür befindet, erneut die rote Kugel. Sobald Nathalia drüber war, nahm ich die Kugel wieder an mich und benutzte sie ganz oben an der Falltür ein letztes mal. Draußen angelangt, schoß ich das Horn von der Statue, wodurch der Dinosaurier erschrak und anschließend verschwand. Weiter rechts hatte ich es mit zwei berittenen Wächtern zu tun, die aber ebensowenig ein Problem waren, wie ihre darauffolgenden Kollegen, die zu Fuß unterwegs waren. Danach gingen wir in das wenig einladend aussehende Loch.







**Unter der Ruinenstadt:**

Ich betätigte den Hebel, um das Gitter zu öffnen, ging nach links und lud mich mit Energie auf (Nathalia stellte sich auf die grüne Bodenplatte). Weiter unten begab sich die Prinzessin erneut auf eine dieser grünen Platten, wodurch ich mich auf die andere Platte stellen konnte, bis Nathalia nachfolgte. Kurz darauf folgte nochmal das gleiche Prinzip, bei der übernächsten Schranke wurde Nathalia aber leider entführt. Ich mußte mich nun allein durchschlagen. Unten angekommen, legte ich den Schalter um, so daß sich das Gitter öffnete, betätigte den mittleren und danach wieder den oberen Schalter. Ein weiteres Gitter ging auf und ich konnte auch den unteren Schalter betätigen. Links schaltete ich den Wächter aus, dann wieder ein Schalter folgte und unten nochmal einer. Dadurch ließ ich Dinosaurier frei, die mir die Arbeit abnahmen und weiter rechts für mich den Bogenschützen erledigten. Nun ging es weiter, oben links wartete ein Wächter. Nach dessen Ableben war wieder ein Schalter dran, weiter unten dann ein zweiter, wodurch ich ganz nach oben gehen konnte. Dort befand sich eine Brücke, die ich erklomm, nach links ging und zuerst den rechten und dann den linken Schalter betätigte. Zurück zur Brücke, Schalter umgelegt, wieder Maschinenraum, schalter umgelegt und endlich war die Brücke geschlossen. Nach der Brücke ging ich nach links, beseitigte den Wächter, weiter nach oben bis zur nächsten Brücke, wieder ein Wächter, rollte nach links ins nächste Bild, legte den Schalter um und bestieg die soeben geschlossene Brücke. Ich öffnete das Gitter, erledigte einen Wächter, mußte aber nochmal ganz zurück in den Maschinenraum und dort den linken Schalter betätigen, um ganz nach oben ins Freie zu gelangen.

Wir liefern CD-ROMs für PC und Audio-CDs  
 Telef. Bestellung Mo-Fr 14-18.00 unter (TEL) 07263-20235  
 oder: rund um die Uhr per Fax unter (FAX) 07263-4129  
 oder: schriftl. an: *die CD*, Gartenstr. 27A, 74925 Epenbach



<b>Action:</b>	<b>Abenteuer:</b>	<b>Strategie/Simulation:</b>
Alien Odyssey 72,00	Buried in Time (dV) 79,00	Com.&Conq. (d/e) 92,00
8ieifu0 (dV) 59,00	Cybermage (dV) 94,00	C. & C. Miss.Disk 34,00
Crusader (dV) 89,00	Oruidentzirkel (e/d) 69/79,-	G.P. Manager (dA) 94,00
Cyberia 2 (dA) 95,00	Frankenstein (dV) 99,00	Panzer Gen. 2 (dA) 75,00
Indycar 2 (dA) 79,00	Mission Critical (dA) 79,00	Pole Position (dV) 96,00
Reb.Ass.2 (eV) 79,00	Myst (dV) 72,00	Silent Hunter (dA) 75,00
Terminalor: Future	Riddle Master Lu (dV) 88,-	Steel Panther (dA) 73,00
Shock (dV) 92,00	Stonekeep (dV) 99,00	TFX EF 2000 (dV) 92,00
Wetlands (dA) 69,00	The Dig (eV) 72,00	Warcraft II (dV) 85,00

**Kyrandia 3 (dV) 29,00**  
**Shannara (dV) 79,00**

Preisänderungen u. Irrtum vorbehalten (dA) deutsche Anf. (dV) Spiel In deutsch Versand: Vorkasse 6,50 DM Nachn. 11,50 DM ab DM 250,00 frei  
 Weitere Spiele finden Sie in unserer kostenlosen Liste  
 Übrigens: *die CD* führt auch preisgünstige Pop-/Rock- und Blues-CDs

Wir führen HINTE-Shop-Lösungshilfen

Bei uns gibt's alles über die phantastischen Filmthemen unserer Zeit: Kinoplakate, Magazine, Uniformen, Masken, Bücher, Filmmusik auf CD, Videos (auch in Originalfassung!), Laser Discs, Modellbausätze, Anstecker, Pappaufsteller und vieles mehr. **Riesenkatalog** kommt sofort gegen 4 Mark in Briefmarken. Bitte unbedingt Interessengebiete angeben...

Importservice!  
 Riesenauswahl!  
 absoluter Kult!  
 günstige Preise!

ALLES ÜBER FILM & KINO  
 Cinemabilia • Postfach 10 65 51 • 28065 Bremen  
 Tel.: 0421/17490-0 • Fax: 0421/17490-50

**G&G Comp.Company GbR**  
 Tel./Fax: 089/2722664 oder 089/6017931  
 Wir führen über 100.000 Spiele

Powerplay	Videospiele (Konsolen)
<b>Empfehlungen</b>	<b>1.) Sony PSX</b>
11th Hour DV 87,95	Cyberia dt 90,95
Airpower DV 72,95	CyberSpeed dt 83,95
Allen Orly DA 67,95	Destruktion Derby dt 91,95
Beavis and Butthead A 65,95	Fifa Soccer 96 dt 83,95
Bermuda Syndrome DV 73,95	Hi Octane dt 83,90
Bo DA 39,95	Impossible Mission dt 86,45
Die Invasion Derby DA 87,95	Lone Soldiers dt 83,90
Digital Racing DA 63,95	Twisted Metal dt 87,90
Fifa Soccer 96 DV 77,95	Warhawk dt 83,95
Frankenstein DV 94,95	
Hardball 4 DA 70,95	<b>2.) Super Nintendo</b>
Hexen DA 87,95	Battle 3 dt 103,95
Indy Car Racing 2 DA 72,95	Bombman 3 dt 103,95
Magic Carpet 2 DV 77,95	
Pr. Pinball the Wet. DV 52,95	Donk Kong Geburt 3 dt 29,95
Reb.Ass.2 (eV) FV 71,45	Earth Worm Jr. 2 dt 1,90
Riddle o' Master L. DV 82,95	Fifa Soccer 96 dt 89,95
Sens World Soccer DV 69,95	Fusion of Time dt 105,95
Tim Isle DV 77,95	Melchior 300 dt 03,95
Space Marine DV 78,95	Ring of the Robots dt 67,90
Steel Panthers DV 68,95	Super Bärbermann dt 95,90
Stonekeep DV 75,95	
Tank Commander DA 72,95	<b>3.) Sega Saturn</b>
Tekwar DA 6,95	Aliens dt 92,95
The Fighter EV 84,95	Cyberia dt 90,95
Trivial Pursuit DV 72,95	Hi Octane dt 83,90
Warcraft 2 DV 77,95	NBA Jam Tournament dt 90,95
Wetlands A 58,95	Street Racing dt 83,90
Wings of Glory DV 40,95	Theme Park dt 83,90
Wipe out DA 87,95	Wetworld dt 86,45
WWI Warcraftania DA 84,95	

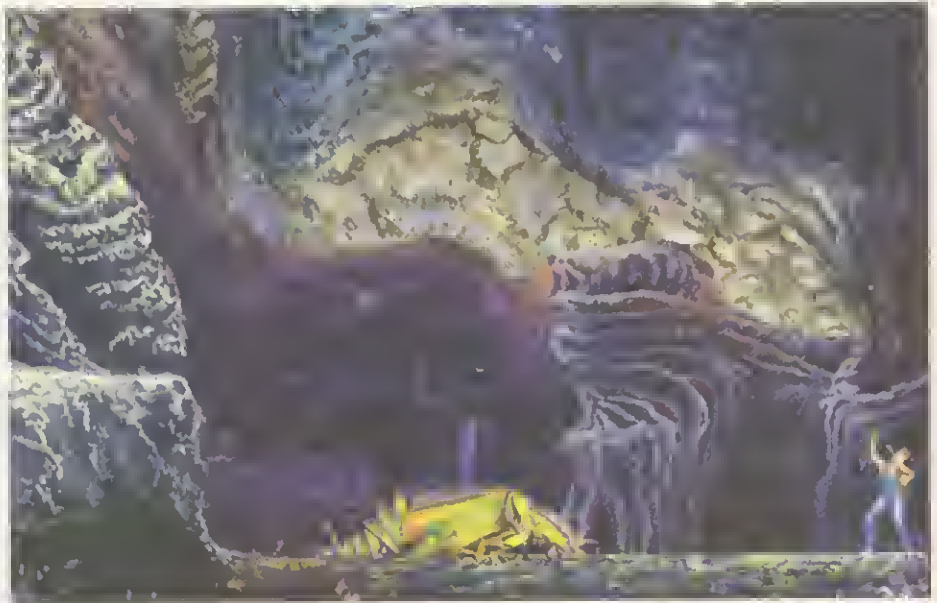
Wir führen außerdem IBM PC Disk CD V 300 CL M C Amiga Saturn Boy 1100  
 4 Mega Drive, Mega CD Sega 32X, Game Gear, Sega Piece 3 Do, Atari Jaguar, A  
 Trese, etc. DM incl. MWST. Irrtum vorbehalten, Versand erfolgt durch die Buch- und  
 AGB. Versandkosten  
 Nachnahme 11,- DV, Vorkasse 8,- DM, ab DM 300,- versandkostenfrei

### Auf der Suche nach der Frau:

Draußen angelangt, beseitigte ich einen mit einer Axt bewaffneten Wächter, ging durch das Tor weiter nach rechts und erledigte einen weiteren Wächter. Ganz rechts ging es nur nach oben. Ich lockte die Bogenschützen an, indem ich mich auf die mittlere Plattform stellte und erschoss sie dann. Weiter oben ging es wieder ins Freie und bald darauf durch das nächste Tor. Hinter der Holzbrücke erledigte ich zwei Wachen, ging nach unten, dann nach links, kletterte durch die offene Brücke, erschoss die Wache und nahm ihr das Schlüsselbund ab. Zurück an der Holzbrücke, nahm Anlauf und sprang darauf, was sie zum Einsturz brachte. Unten beseitigte ich einen Wächter und befreite meine geliebte Nathalia mit dem Schlüsselbund. Weiter oben legte ich den Schalter um und wir ging rechts wieder nach draußen.

### Auf der Suche nach dem Magischen Schwert:

Ich nahm den unteren Eingang, kletterte nach unten und fiel ins Wasser, schwamm nach rechts und stieg aus dem Wasser. Ich ging nach links, schloß die Brücke und begab mich links wieder ins Freie, nahm den oberen Eingang und erschoss rechts den Wächter. Den Schalter legte ich um, wodurch sich auch die zweite Brücke schloß. Weiter rechts erledigte ich zwei weitere Wachen und holte über den unteren Weg Nathalia ab. Sollte sie nicht zu finden sein keine Panik, sondern einfach weiterspielen. Wieder im Freien, ging ich nach rechts und nahm den oberen Eingang, nachdem ich mich zuvor eines weiteren Wächters entledigt hatte. Ich ging nach rechts, nach unten, nach links und öffnete ein paar Wächter später die linke der beiden Brücken. Mit Nathalia mußte ich jetzt wie-



der ganz außen herum laufen, um mit ihr die Brücke hinunterklettern zu können. Ich erschoss einen Wächter, legte den Schalter um und weiter ging's nach unten. Wir betraten eine Plattform, wodurch ein Gitter aufging und wir hineinkriechen konnten. Wir trafen jedoch auf ein unüberwindliches Spinnennetz, weshalb wir zurückgingen und die ganze Prozedur nochmal mit der zweiten Brücke durchführten. Unter der Brücke stand eine Statue. Als ich zu ihr binging tauchte plötzlich Tauron auf und bat mich, einige Freunde von ihm zu befreien. Tauron teleportierte mich ins Gefangenelager, wo ich nach rechts ging, die beiden Wachen tötete und die Gefangenen mit dem Schlüsselbund befreite. Nach dem Zurückteleportieren trifft man wieder auf Nathalia, falls sie vorher nicht wieder gefunden wurde. Von Tauron bekam ich als Dankeschön ein tolles Schwert, das ich mir links holte, indem ich Nathalia auf die Plattform stellte. Mit dem Schwert ging es zurück zur ersten Brücke, wir kletterten hinunter und konnten mit dem Schwert das Spinnennetz zerstören.

### Die Unterwelt:

Ich ging nach links, erschoss die Spinnen, ging dann nach unten und schoß die Eier mitsamt dem dazugehörigen Inhalt kaputt. Die große Heuschrecke erledigte ich, indem ich die Steinspitze über ihrem Kopf runter-

schoß und Sie somit aufspießte. Weiter links erledigte ich die Skorpione, ging weiter und stellte Nathalia auf die Blume. Ich schnitt den Stiel unten an der Blume ab, wodurch Nathalia hochkatapultiert wurde. Ich schwamm links ans andere Ufer, schoß ein paar Eier kaputt und gelangte so zur nächsten Blume, auf die ich einen Stein warf. Ich schnitt wieder unten den Stiel ab, wir gingen auf die Blume und ich entfernte den Stein von der Blume. Oben angekommen, gingen wir zum goldenen Vogel und redeten miteinander, so daß Nathalia wegteleportiert wurde. Ich ging nach unten zum Wassers und tauchte nach unten, nach links und nach oben zu einer Plattform, wo ich Luft holen konnte. Auf der linken Seite der Plattform tauchte ich wieder ab, schnitt im linken Bild von der Blumenformation drei Stengel durch und tauchte zur Sauerstoffversorgung zurück zur Plattform. Beim erneuten Tauchgang begab ich mich zu der Stelle, wohin die Blumen aufgestiegen sind, wo ich auch Nathalia wiedertraf.

### Der Flug zur Stadt:

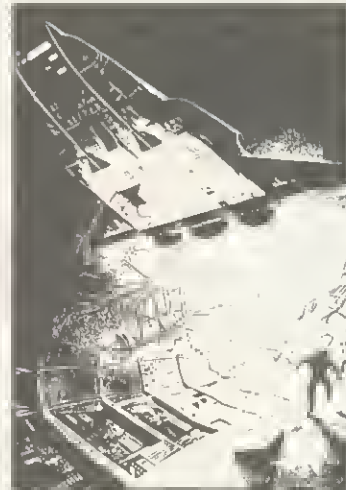
Ich kletterte über die Steinsäule und lockte den Dinosaurier aus der Höhle. Jetzt ging ich auf die Steinsäule und wartete, bis er mit dem Schwanz zuschlägt. Die zwei losgeschlagenen Steinbrocken schmiß ich auf die Blume und schnitt auch den vierten Stiel durch. Nachdem wir beide auf der Blume waren, schmiß ich die Brocken wieder runter, wodurch wir abhoben. Das Fluggerät steuert man mit den Cursortasten auf und ab, bis einen der Wind nach links trägt (meistens ganz nah am Boden). Die zwei Gegner erledigte ich mit dem Schwert und ein paar Bil-



der weiter links, traf ich auf einen schwer verwundeten Soldaten, der beim sterben einen Schlüssel hinterließ. Wir gingen zurück zur Blume und schwebten nach unten, soweit es ging. Nach dem Sprung gingen wir nach links durch das große Tor.

**Der Palast des Königs:**

Das Tor schloß ich mit dem Schlüssel vom verstorben Soldaten auf. Ich ging nach links und legte den Schalter um, der das Gitter öffnete. Obenrum ging ich zurück zum Ei, das ich durch das offene Gitter in die Lava schob. Das Gitter machte ich wieder zu, um Nathalia das Weiterkommen zu ermöglichen. Am nächsten Lavaloch schoß ich von unten das rechte Ei kaputt, machte einen Riesensatz auf die andere Seite und zerstörte auch noch das zweite Ei. Ich ging nach oben, wo ich einen Wächter traf, dem ich meine Schwertkampfkunst demonstrierte. Weiter links war ein Brunnen, den ich mit dem Schalter zum Versiegen brachte. Nun konnte ich auf die andere Seite springen und den nächsten Schalter, der für die Brücke ist, umlegen. Ich kletterte die Brücke runter, betätigte den nächsten Schalter und konnte jetzt nach rechts gehen. Den Wächter tötete ich mit dem Schwert, legte den Schalter um, ging nach rechts und kam so wieder zu Nathalia, mit der ich den ganzen Weg bis zur Brücke wieder zurückging. Ich schloß die Brücke, ging drüber und legte unten den Schalter um, so daß oben das Gitter zuing. Nathalia stellte sich wieder auf die Plattform, ich ging nach oben und bekam es dann mit mehreren, ziemlich zähen Schlangemenschenwächtern zu tun. Als Krönung folgte noch der Herrscher der Schlangemenschen, den ich zweimal erledigte und somit Nathalias Vater, den rechtmäßigen König, vor dem Tod rettete.



**STAR CLUSTER**

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!  
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte!  
Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!  
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!  
Ausführliches Info:  
DECOS GmbH  
Postfach 10 D 6 38  
60006 FRANKFURT/MAIN  
(Tel. 069/29 22 33, Mi+0o 16 - 18 Uhr)

**GROSSHANDEL**

alles für PC's und Sony Playstation  
Nur für Wiederverkäufer, bitte Preisliste anfordern.

**Spiele - Top - Preise**

**NEU** \* mit Rückgaberecht **NEU**  
\* auch Einzelbestellungen  
\* kleine Preise, schnelle Lieferung  
Ruhrorter Str. 9, 46049 Oberhausen  
Tel.: 0208/20 16 89 + 0208/20 17 88  
MAXI-SOFT GmbH Fax: 0208/20 16 88

Playstation(us/jp/dt)•Saturn(us/jp/dt)•CDI•Mega Drive•GameBoy•SNES•NES•Ultra64•PC

**Ladengeschäft**  
Trago's Gameshop  
Oberer Metzgerbach 25-27  
73728 Esslingen

Händleranfragen erwünscht!  
Franchise-Partner gesucht!  
alle Preise in DM  
Incl. 15% MwSt.



*Leider paßt in unsere Anzeige nicht so viel, wie wir liefern können, daher - andere Spiele, andere Systeme und viel Zubehör auf Anfrage*

Bestelltelefon: 0711-3508138, Fax 0711-352824  
Bestellung bis 16.00 Uhr ☺ Versand am selben Tag  
Versandkosten DM 15,- per Nachnahme  
ab DM 300,- Versandkostenfrei  
für Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-

PC CD-ROM	
AH-640 Longbow	90,70
Albion	82,10
Alien Odyssey	80,20
Bermude Syndrome	79,20
Command & Conquer	29,90
Mission- Disk	
Cyber Mage	88,80
Fifa Soccer '96	84,90
Grand Prix 2	99,90
Grand Prix Manager	98,40
Heroes of Might and Magic	81,10
Humann Recall	89,90
IndyCar II	84,90
Mechwarrior 2 GHOST	59,90
Mission Critical	78,20
Mortal Coil	65,60
MS Flug-Simulator 5 1	103,10
Penzer General II	71,50
Pole Position	98,40
Police Quest SWAT	79,20
Shivers	79,20
Steel Panthers	71,50

PC CD-ROM	
Tekwar	76,70
Time Gate 1	83,80
Warcraft II	82,10
Wing Commander IV	94,50
Z	80,20
PC CD-ROM Angebote	
Colonization	35,00
Penzer General	35,00
Transport Tycoon	35,00
X-COM Terror from the Deep	35,00
PC Joysticks	
Digitus GamePad transparent	35,00
Digitus Joystick	24,90
Grevis GamePad	45,00
MS Sidewinder Pro + Fury 3	129,90
SFX Gamepad programmierbar	85,00
Suncom F15 Hawk	129,00
Suncom F15 Reptor	179,00
Suncom F15 Telon	209,00
Suncom G-Force + F1 Grand Prix	120,40

Der Spielespezialist in Esslingen ...taucht ein...

# Hexerei

**Auch diesen Monat zeigt sich mal wieder, daß vom Sportspiel bis zum Action-Adventure kein Genre von den emsigen Hex-Jägern verschont bleibt.**



## Dime City

Reinhard Gottschau aus Balve hilft allen am Hungertuch nagenden Hobbyverbrechern mit ein paar Extrakröten aus der Patsche. Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr 1.500.000 Mark legal und 500.000 Mark schwarz. Diese Summen in Hex umrechnen (16 E3 60 und 07 A1 20), das Spiel abspeichern und den Spielstand (DIME\SAVEGAME.\*) in einen Hex-Editor laden. Die betreffenden Zahlenreihen stehen verkehrt herum in der Datei (16 E3 60 = 60 E3 16 und 07 A1 20 = 20 A1 07). Diese beiden Zahlenfolgen jeweils mit FF FF FF überschreiben und die Datei abspeichern. Nachdem das Spiel wieder mit dem manipulierten Spielstand geladen ist, seid Ihr im Besitz von je 16.777.215 Mark an Schwarzgeld und legalem Geld.

## Crusader

Wem bei der "angepaßten" deutschen Version zu wenig Action im Spiel ist, der kann mit der Hexerei von Alexander Mannsfeld aus Metzingen dem englischsprachigen

Original nahefeiern. Einfach die Datei CRUSADER.EXE aus dem Hauptverzeichnis in einen Editor laden und diese kleine Änderung durchführen:

```
000E3760 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX  GAME COMPILE=1,V1
000E3770 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX  OLENCE=0,V1.07.
000E3880 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX  -?.-u.-debug.-se
Violence=0 auf Violence=1 setzen
```

## Worms

Björn Krüger aus Hamburg schickte uns einen ganz und gar nicht wurmstichigen Tip, der allerdings nur in der Demoversion funktioniert (wirklich schade):

Mit einem bewaffneten Wurm auf eine Mine springen und dabei die Spacetaste gedrückt halten, bis er in der Mine gelandet ist. Schon ist der ganz gewöhnliche Regenwurm in einen unsterblichen Killerwurm mit unendlich viel Munition mutiert.

## Der Druidenzirkel

Von Andreas Westmeier kommt ein Cheat zu Attics (bzw. Sir-Techs) Druidenzirkel, der die meisten Probleme

beseitigen sollte. Einen Spielstand (DRUID\SAVE.\*) in den Hex-Editor laden und wie hier gezeigt ändern:

```
00000000: 78 56 34 12 61 6E 65 6C - 66 66 00 00 00 00 00 00
00000010: 00 00 00 00 66 66 00 00 - 66 66 00 00 66 66 00 00
00000020: 66 66 00 00 66 66 00 00 - 66 66 00 00 00 00 00 00
00000030: 66 66 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Die unterstrichenen Werte NICHT verändern, Euere eigenen Zahlen gegen die 66er austauschen.



## Warcraft II

Steffen Schomberg aus Oberreifenberg war der Erste einer ganzen Flut von Einsendungen mit den internen Cheatcodes von Warcraft II. Um die Cheats zu aktivieren die Returntaste

drücken, den Begriff eintippen und dann erneut auf Return. Codes mit einem Fragezeichen funktionieren nur manchmal bzw. nur mit einer bestimmten Programmversion.

NOGLUES

Schaltet die Fallen aus (Runensicherung)

ON SCREEN

Zeigt die komplette Karte ohne "fog of war"

SHOWPATH

Zeigt die komplette Karte mit "fog of war"

MAKE IT SO

Einheiten/Strukturen werden deutlich schneller gebaut

GLITTERING PRIZES

10000 Gold, 5000 Bauholz, 5000 Öl

VALDEZ

5000 Öl

SPYCOB

5000 Öl

HATCHET

Bäume werden mit nur zwei Axthieben gefällt

IT IS A GOOD DAY TO DIE

Macht alle Einheiten unbesiegbar und deutlich stärker

TITLE

Aktiviert/Deaktiviert den Cheatmodus

FASTDEMO

Die Demo-Kampfsequenzen laufen schneller ab

DAY

Auf der ganzen Karte wird es Tag

UCLA/NETPROOF

Sinnlose Spielereien

? TEXAS

5000 Öl

? YOU OWE ME

Beendet das Spiel

? GO BERZERK

Unverwundbarkeit

? ECSTASY

Sieg

? VERY COSMIC

Extra Stärke/Panzerung für die Einheiten

? END THE PAIN

Der Gegner verliert

? THERE CAN ONLY BE ONE

Ruft die Endanimation auf

## Wetlands

Ebenfalls von Andreas Westmeier stammt eine Hilfe für diejenigen, die bei dem nicht gerade leichten Unterwasser-epos frühzeitig absaufen. Um

in den gewünschten Level zu gelangen einen Spielstand (entspricht dem Spielnamen) in den Hex-Editor laden, der ungefähr so aussehen sollte:

00000000: 01 01 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  
00000010: 00 00 00 00....

Anstatt der zweiten 01 (fett gedrückt) bei der Hex-Adresse 00000000 könnt Ihr jetzt einen

Wert von 01 bis 06 eintragen, je nachdem, welchen Abschnitt Ihr besuchen wollt.

## CHIP's Hitware Volume 3

Mit CD-ROM!



Mehr als 400 ausgesuchte Software-Perlen aus dem Weltangebot an herausragender Windows-Shareware finden sich in der dritten Ausgabe dieser vierteljährlich erscheinenden Reihe. Neben den neuesten Windows-Programmen, die sich bisher noch auf keiner CD-ROM in dieser Reihe befanden, sind diesmal die Besonderheiten:

- ☆ 100 Programme für Windows 95
- ☆ 66 Spiele-Hits mit Niveau
- ☆ Erotik-Spiele vom Feinsten

Unter den „Top Ten von 400“ befinden sich diesmal Spitzenprogramme für die Bereiche:

- ☆ Technisches Zeichnen
- ☆ Haushaltsplanung
- ☆ Auto-Kostenverwaltung
- ☆ Virenjäger für Win95
- ☆ Icons für Win95
- ☆ Soundplayer
- ☆ Terminalprogramm
- ☆ Add-ons für Win95
- ☆ Kartenspielen gegen den PC
- ☆ Interaktive Datenbank für Computerspiele.

CHIP CD-Service:  
CHIP's Hitware Volume 3  
Mit CD-ROM und  
100 Seiten Dokumentation  
ISBN 3-8259-1368-6  
**DM 19,80**

Bestellen Sie fix  
per Fax:  
**0931/418-2120**  
oder Tel.:  
**0931/418-2283**

Ja, bitte schicken Sie mir diesen Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland DM 4,50, Ausland DM 8,-)

## NHL Hockey '96

Eine wahre Fundgrube für Hex-Fans ist der Tip von Marc Podding aus Nickenich zu NHL Hockey '96. In der Datei NHL96\DATA\KEY.DB sucht man sich den Spie-

### KEY.DB

00006E60: 48 C8 59 00 11 **42 43** 4D - 61 72 69 6F 00 00 00 00 H+Y.BCMario...  
 00006E70: 00 00 00 00 00 00 00 4C - 65 6D 69 65 75 78 00 00 .....Lemieux..  
 00006E80: 00 00 00 00 00 00 00 00 - **F2 22** 00 00 90 42 00 00 ..... " ..ÈB  
 00006E90: **36 4E** 00 00 31 37 36 36 - 31 37 36 36 4C D2 4E 00 6N..17661766L-N

Die 42, das zweite Byte vor dem Vornamen, ist die Nummer des Spielers in hexadezimaler Schreibweise, in dezimaler ist es die 66. Das erste Byte vor dem Vornamen, das C, steht für die Position des Spielers, hier für Center. Entsprechend könnt Ihr hier auch ein L, R, G oder D eintragen. Genau unter dem Nachnamen findet man den Off-

### ATT.DB:

000022F0: 05 08 **01 0A 0C 0A 0C 05** - **0F 0F 0A 0F 0F 00 07 00**  
 00002300: **0A 16 07 00 14 0D 07 01** - 0A 0C 09 0A 0A 0F 0C 0A

In der Datei ATT.DB gibt das dritte Byte des Offsets, hier wie gesagt 22 F0, die Stockhand des Spielers an (01 = rechts, 00 = links). Die folgenden 20 Bytes enthalten die Angaben zu den Eigenschaften der Spieler: 1. Speed, 2. Agility, 3. unbelegt, 4. Shot Power, 5. Checking, 6. Stick Handling,

### SEA.DB:

00004E30: 00 00 00 00 00 00 **51 00** - **3E 00 1A 00 58 00 04 00**  
 00004E40: **07 00 18 00 BD 01 5A** 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

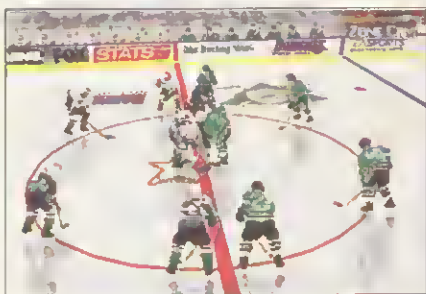
Das erste Byte ab dieser Adresse, hier 4E 36, beinhaltet die Zahlen der Spiele. Die beiden nächsten Bytes (00 3E) stehen für die geschossenen Tore, die Bytes 4 und 5 (00 1A) für die Assists und die beiden folgenden Bytes (00 58) für die erreichten Scorepunkte. In den Bytes 8 und 9 (00 04) steht die Anzahl der geschossenen Power-

ler heraus, der ein bißchen frisiert werden soll, z.B. Mario Lemieux von den Pittsburgh Penguins. Die Hex-Datei sieht dann ungefähr so aus:

set, hier F2 22, der Attribute in der Datei NHL96\DATA\ATT.DB. Diese beiden Bytes vertauschen, um an die richtige Stelle zu gelangen, in diesem Fall 22 F0. Das zweite fettgedruckte Bytepaar, hier 36 E4, steht für die Adresse der Spielerstatistik in der Datei NHL96\DATA\SEA.DB. Auch diese beiden Bytes vertauschen.

7. Accuracy, 8. unbelegt, 9. Passing, 10. Offensive Awareness, 11. Defensive Awareness, 12. Aggressiveness, 13. Endurance, 14. Passing Bias, 15.-18. Unbelegt, 19. Face Offs, 20. Fighting  
 Als Werte könnt Ihr alles zwischen 00 und 0F eintragen.

Play-Tore, in den beiden folgenden (00 07) die der Shorthanded Goals. Die zwei nächsten (00 18) beinhalten die bereits abgesessenen Strafminuten, und die zwei letzten enthalten erstens (00 BD) die Tordifferenz (+/-) und zweitens (01 5A) die Zahl der Torschüsse. Übrigens: Nächsten Monat gibt es Tips zum Editieren der Mannschaften.



## Grand Prix Manager

Die umfangreichen Hex-Manipulationen von Gerd Großmann aus Memmingen stehen in keinem FIA-Regelbuch und sind deshalb als legal anzusehen. Mit einem Hex-Editor einen Spielstand hernehmen und los geht's:

### Geld:

Bei Adresse 0A8A-0A8D den Wert 0065 CD1D eingeben, das sind ca. 500000000 \$

### Elektronische Fahrhilfen:

04F0: Aktive Radaufhängung  
 04F1: Traktionskontrolle  
 04F2: Turbolader  
 04F3: Fahrerkommunikation  
 04F4: Rennwagenkamera  
 04F5: Halbautomatisches Getriebe  
 04F6: Automatikgetriebe  
 04F7: Wagensteuerungssoftware  
 04F8: ABS

Dabei gilt folgendes:

Level 1 = 0A	Level 2 = 14
Level 3 = 1E	Level 4 = 28
Level 5 = 32	Level 6 = 3C
Level 7 = 46	Level 8 = 50
Level 9 = 5A	Level 10 = 64

**Für die weiterentwickelbaren Systeme ist eine ganze Zeile reserviert:**

05A0: Elektronik  
 05B0: Kühlsystem  
 05C0: Getriebe  
 05D0: Aufhängung  
 05E0: Bremssystem  
 05F0: Übertragung  
 0600: EMS  
 0610: Lenksystem  
 0640: Tank (braucht nicht verändert zu werden)  
 0650: Seitenkästen  
 0660: Luftkästen  
 0670: Frontflügel  
 0680: Heckflügel  
 0690: Abgestuftes Unterteil  
 06A0: Schürze  
 06B0: Flügelblätter  
 06C0: Bugkonus

Besitzt Ihr zum Beispiel drei EMS-Teile, sieht die Zeile so aus:

00 01 02 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10

Nun die Zeile wie folgt ändern:  
 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F  
 Bei den Teilen für das Wagenäußere gibt es zwar bis auf die Luftkästen keine 16 Stufen, aber die Prozentwertung steigt

# TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn



## HINT-BOOKS Probleme bei Rollenspielen?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Pläne und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Alone in the Dark 1 & 2 Alone in the Dark 3 Amberstar / Ambermoon Beneath a steel Sky Betrayal at Krondor Bioforge / Barbed in Time Command & Conquer Conspiracy & Redhell Crusader Daug. of Serp. & the Scroll Discworld / Dragon Lore Dungeon Master 1 oder 2 Elvira 1 & 2 / Erben der Erde Eye of the Beholder 1, 2 od. 3 Fight of the Amazon Queen Gabriel Knight / Goblins 1 & 2 Jagged Alliance Heimdall 1 & 2 Hühnerwelt / Inca 1 & 2 Indiana Jones 3 oder 4 Ishar 1, 2 oder 3 King's Quest 5 & 6	King's Quest 7 / Lands of Lore Legend 1 & 2 Legend of Kyandia 1, 2 oder 3 Leisure Suit Larry 1, 5 & 6 Little Big Adventure Mantia Mansion 1 & 2 Menzoberranzan / Myst Might and Magic 3, 4 oder 5 Monkey Island 1 & 2 Penzer Gener. / Phantasmagoria Police Quest 3 & 4 Pr. of Ice / Quest for Glory 3 & 4 Ravenloft 1 oder 2 Sam + Max / Schatz im Silbers. Simon the Sorcerer 1 & 2 Space Quest 4 & 5 oder 6 Star Trek 1 & 2 oder Next Gen. DSA 1 oder 2 - 24.80 DM Ultima 7 / 1 oder 2 oder Ultima 8 Ultima Underworld 1 oder 2 Vollgas / Woodruff Wizardry 6 oder 7	<u>NEUHEITEN:</u> Avnil of Dawn Alien Odyssey & Creature Shock Aliens Archibald Applebrook Battle Isle 3 Bermuda Syndrom Chewy - Esc from F 5 The Dig Druid Die 5 Musketiere 11th Hour & 7th Guest Frankenstein Mission Critical Rebel Assault 1 & 2 & Wetlands Riddle of Master Lu Shannara Stonekeep Talisman Torins Passage Warcraft 2
---	--	---

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordern unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 1 € DM plus Nachnahme 10 DM (ausland 35 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 05 DM fallen die Nachnahmekosten, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten wie uns.

Magie Line

c/o Markus Müller  
Nandhahstraße 11  
13409 Berlin

Tel/Fax: 030/4911785  
oder Tel: 0172/3911072

## Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,  
Lagepläne und Lösungshilfen  
für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin  
Am Hollerbroch 36  
51503 Rösrath  
Tel: 02205.910313  
Fax: 02205.910344  
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,  
Versandkosten und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten,  
da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

Händleranfragen erwünscht.

7th Guest / 11th Hour Al'Qadim / Alien Logic Alone i. d. Dark 1 bis 3 (je) Aliens / Amberstar Anvil of Dawn Archibald App. Adventure Bermuda Syndrom Big Red Adventure Bioforge Blondnet / Bureau 13 Chewy - Esc von F5 Codes und Hexadressen Command & Conquer 1 Congo / Creature Shock Crusader - No Remorse Cyberia Daidalus Encounter	Dark Sun 1 + 2 (je) Death Gate Dig, The Discworld / Dragon Lore 1 Dragonsphere / Dreamweb Druidenzirkel (The Druid) Dungeon Master 1 + 2 (je) Ecstasica / Erben der Erde Elder Scrolls-Arena Fade to Black Flight o.t. Amazon Queen Frankenstein Gabriel Knight 1 + 2 (je) Goblins 1 bis 3 (je) Guilty / Heimdall 1 + 2 (je) Hell-A Cyberpunk Thriller Höhlenwelt Saga Teil 1	Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeyman Project 1+2(je) King's Quest 1 bis 7 (je) Knights of Xentar Kyandia 1 bis 3 (je) Lands of Lore 1 Last Dynasty, The Little Big Adventure Losi Eden/Menzoberranzan Mission Critical Myst, Noctropolis Orion Conspiracy Phantasmagoria Police Quest: SWAT Prisoner of Ice Privateer & Righteous Fire	Ravenloft 1 und 2 (je) Rebel Assault 1 + 2 Riddle of Master Lu Sam + Max / Shannara Simon the Sorcerer 1+2 (je) Space Quest 1 bis 6 (je) Star Trek - T.N.G. "A.F.U." (Indy 3, Monkey 1, Loom, etc.) System Shock Talisman / Thunderscape Time Gate: Knights Chase Torin's Passage / Ultima 8 Ultima Underworld 1+2(je) Vollgas (Full Throttle) Wizardry 6 und 7 (je) Woodruff und t. Schnibble Zak, McCracken	Sammelhefte: Alone in the Dark 1 bis 3 Eye o.t. Beholder 1 bis 3 Goblins 1-3 / Ishar 1-3 King's Quest 1 bis 6 Kyandia 1-3 / Larry 1-6 LucasArts Classic Adv. (Indy 3, Monkey 1, Loom, etc.) LucasArts Top Adventures (Indy 4, Monkey 2, Mantar 1+2) Might & Magic 3 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Ultima 7-Teil 1+2 + Forge Ultima Underworld 1 + 2
---	---	---	---	--

Wir führen über  
250 Komplettlösungen.  
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Distributor für Österreich  
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16  
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele - Postfach  
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

# Discount = Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Drosselstr. 23, 46487 Wesel

# 0281 = 530109

Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

## CD - ROM

7th Guest DA 19,99 11th Hour DV 79,99 3 D Lemminge DA 79,99 3 D Pinball DA 59,99 5th Musketier DV 64,99 Aces over Europe DV 19,99 Across the Rhine DV 49,99 Alblon DV 74,99 Alien Odyssey DA 64,99 Aliens DA 69,99 Anvil of Dawn EV 67,99 Apache Longbow DV 66,99 Ascendancy DV 74,99 Assault Rigs DA x64,99 Battle Isle 3 DV 74,99 Battle Race DA x74,99 Battle Team Classic DV 24,99 Battlecruiser 3000 AD DV 59,99 Beneath a Steel Sky DV 19,99 Bermuda Syndrom DV 69,99 Bleifuß DV 49,99 Braindead 13 DV 59,99 Bureau 13 DV 19,99 Championship Pool DA 29,99 Caesar 2 DV 74,99 Carrier Strike Force DV 69,99 Chewy ESC von F5 DV 64,99 Civilization DV 34,99 Command Aces o.t. Deep DV 69,99 Command & Conquer DV 79,99 Command & Conq. Data DV 29,99 Conquerer AD 1086 DV 69,99 Creature Shock DV x19,99	Cronomaster DA x69,99 Crusader No Rem. DV 74,99 Cyberia 2 DV x74,99 Cybermage DV 74,99 Daggerfall DV x79,99 Darker DA x69,99 Das schwarze Auge 1 DV 39,99 Dawn Patrol DV 24,99 Day of Tentacle DV 29,99 Death Gate DA x69,99 Der Druidenzirkel DV 59,99 Der Planer 2 DV 69,99 Der Seelenturm DV 67,99 Destruction Derby DA 84,99 Die Sledler 1 / jetzt CD DV 29,99 Die Sledler 2 DV 74,99 Dune 2 DV 29,99 Dungeon Keeper DV 84,99 Dungeon Master 2 DV 79,99 Earth Worm Jim DV 62,99 Entomorph P.o.t.D. DA 69,99 Extreme Pinball DA 52,99 FIFA Soccer 96 DV 74,99 Fighter Duell DA 64,99 Flight o. Amaz. Queen DV 74,99 Flugsimulator 5.1 DV 99,99 Form. One Gr. Prix 1 DA 34,99 Form. One Gr. Prix 2 DV 94,99 Frankenstein T.t.E.o.t. DV 84,99 Fritz 4 Schach DV 119,99 FX - Fighter DA 72,99 Gabriel Knight 2 DA 69,99 Gabriel Knight 2 DV x79,99 Gene Wars DV x74,99 Goblins Tell 1+2 DV 19,99	Grand Prix Manager DV 79,99 Hell DV 24,99 Heroes of Might & Mag. DV 72,99 History Line 14 - 18 DV 29,99 Hugo 3 DV 64,99 Indy Car Racing DA 19,99 Indy Car Racing 2 DV 69,99 Imperium Romanum DV 74,99 Inca 1 DV 19,99 Jagged Alliance DV 79,99 Johnny Bazoorkaton DA x64,99 Jurassic Park DV 19,99 Kings Quest 7 DV 76,99 Kyandia 3 DV x19,99 Lemminge 1 + 2 / Angebot - DV 74,99 selange Vorrat reicht DA 24,99 Lost Eden DV 69,99 Lost in Time DV 19,99 Mad TV 2 DV 69,99 Made in Germany : DV 59,99 o Anstoss DV 74,99 o Battle Isle 2 DV 72,99 o Das schw. Auge 2 DV 39,99 Magic Carpet 2 DV 74,99 Mechwarrior 2 DV 72,99 Mechwar. 2 Data DA 39,99 Metal Lords DV x77,99 Micromasch. 2 Edition DV 47,99 Mission Critical DA 69,99 Monopoly DV 59,99 Myst / voll deutsch DV 62,99 NASCAR Racing DA x24,99 Nascar Track Pack DA 39,99 NBA Jam Tournem. DA 79,99 NBA Live 96 DA 77,99 Need for Speed DV 74,99 NHL Hockey 94 DA 29,99 NHL Hockey 96 DV 74,99 Panzergeneral 2 DA 67,99 PGA Tour Golf 96 DA 74,99 Phantasmagoria DV 76,99 Pinball Illusions DA 56,99 Pinball Wizard 2000 DA 67,99 Pitfall DV 69,99 Pole Position 3,5" DV 79,99 Police Quest -SWAT DA 69,99 Police Quest -SWAT DV LV. Privateer + Data DA 29,99	Pro Pinball-The Web DA 49,99 Psycho Detective DA 72,99 Psycho Pinball DV 64,99 Quest for Fame EV 84,99 RAN Soccer DV 69,99 RAN Trainer 2 DV 69,99 Raven Project DV 57,99 Raymann DA 69,99 Rebel Assault DV 29,99 Rebel Assault 2 DA 67,99 Red Ghost DV x77,99 Return to Zork DV 29,99 Riddle of Master LU DV x79,99 Ridge Racer DV x49,99 Ripper DV x79,99 Rivers of Dawn DV x64,99 Schleichfahrt DV x74,99 Sea Legends DV 72,99 Sens. World o. Soccer DV 69,99 Shannara DV 69,99 Shellshock DV x74,99 Shivers DA 74,99 Silent Hunter DV x72,99 Sim City 2000 Compl. DV 84,99 Sim City Enhanced DV 19,99 Sim Isle DV 77,99 Sim Tower DV 69,99 Sim Town DV 64,99 Simon t. Sorcerer 1 DV 29,99 Simon t. Sorcerer 2 DV 69,99 Soccer Kid DV 19,99 Space Marines DV 74,99 Space Quest 4 DA 19,99 Star Gate DV x44,99 Star Trek 1 / 25th Anni DV 24,99 Star Trek 2 DV x24,99 Star Trek 3/Final Unit DV 94,99 Star Trek 4/Gener. DV LV. Steel Panther DV 67,99 Stonekeep DA 79,99 Stonekeep DV x84,99 Strike Com.+alle Data DA 29,99 Syndicate 2 / Wars DV LV. Syndicate 1 + Data DV 29,99 System Shock DV 29,99 Teamchef DV x79,99 Terminator Future Shock DV 72,99 TFX DV 29,99	TFX 2000 Euroflight DV 79,99 The Dig DA 59,99 The Dig DV LV. Theme Park + Transport - Tycoon DV 52,99 This means War DV 84,99 Thunderhawk 2 DV 74,99 Thunderscape DV 64,99 Tie Fighter SVGA DA 67,99 Tilt DV 52,99 Time Gate DV 74,99 Torin's Passage DV 77,99 Transp. Tycoon del. DV 79,99 Trivial Pursuit DV 69,99 UFO + Master o.Orion DV 39,99 Ultima 7 Compilation DA 29,99 Ultima Underw. 1+2 DA 29,99 Vollgas DV 77,99 Warcraft 2 DV 69,99 Warhammer/Dark Crus DV 67,99 Werewolf vs. Comanche DV 69,99 Westwood Compilation: DV 69,99 Willi Lembkes Manage DV 59,99 Wing Com.2+Data DA 29,99 Wing Commander 4 DV 99,99 Wipeout DA 84,99 Woodruff / Goblins 4 DV 69,99 Worms DV 59,99 WWF 2 Wrestling. DA 79,99 X-Wing/deutsch DV 69,99 Zone Riders DA 64,99 Gravis Analog Pro 49,99 Gravis Game Pad 34,99 Microsoft SideWinder 87,99 Log.Wingmann extrem 87,99
---	--	---	---	---

Versandkosten:  
 Bei Vorkasse 7,99DM ( Eurocheck bis 400,- DM )  
 Bei Nachnahme 10,90 DM + Nachnahmegebühr  
 Abkürzungen:  
 DV = deutsche Version  
 DA = deutsche Anleitung  
 X = War bei Redaktionsschluss nicht am Markt  
 Irrtümer vorbehalten.

# ERSTE HILFE



Eines der wichtigsten Zubehöerteile des gut ausgestatteten Spiele-PCs behandeln wir diesen Monat ausführlicher: den Joystick. Darüber hinaus gibt es von unserem Fachmann Thomas weitere Antworten auf Fragen rund ums Thema Hardware.

## Joystick: Digital oder analog?

Eigentlich bin ich der Meinung, daß man mit einem 20 bis 30 Mark Joystick genau soviel anfangen kann, wie mit einem 100-Mark-Stick. Seit aber nun mein dritter billiger Joystick anfängt Probleme zu machen, überlege ich mir ernsthaft mal tiefer in die Tasche zu greifen. Mein bisheriger Joystick, ein analoger 4-Button-Stick, ist gerade mal neun Monate alt und trotzdem fängt der Knüppel an, sich leicht ein paar Millimeter hin- und herzubewegen, ohne daß man ihn berührt. Der Stick läßt sich nicht mehr 100% fest fixieren und wackelt dauernd, auch wenn ich gar keine Kommandos geben will. Ich habe gehört, daß man das auch als "Driften" bezeichnet, und daß dieses Symptom bei billigen Sticks oft auftaucht. Da Spiele, die sich sehr sensibel auf den Joystick einstellen, so praktisch unspielbar werden, weil zum Beispiel das Raumschiff ständig ungewollt nach links oder rechts zuckt, muß wohl oder übel ein neuer Stick her. Nun meine Fragen:

1. Wo genau liegt der Unterschied zwischen einem digitalen und einem analogen Knüppel?
2. Kann man der Werbung wirklich glauben, daß teure Joysticks nicht ausleiern und man auch so nach Jahren noch vernünftig spielen kann? Und das auch, wenn ich den Stick nicht mit Samthandschuhen anpacke?
3. Unterstützen alle Spiele einen digitalen Joystick oder muß das Programm extra eine bestimmte Option (wie z.B. für eine Soundkarte) haben?
4. Ein Freund erzählte mir, daß man bei einem digitalen Joystick die Knöpfe frei belegen und so auch Tastaturkommandos über den Stick geben kann. Stimmt das oder belegt das Programm die Buttons selbständig?
5. Wie sieht es mit einem Y-Kabel aus? Kann ich auch zwei digitale Joysticks damit über die Karte betreiben?
6. Ein Händler empfahl mir den SideWinder 3D Pro von Microsoft. Er hätte eine "digitale optische Technologie". Was ist das?

FLORIAN THEMÉ, INGOLSTADT

1. Was Joysticks betrifft, muß man mit den Begriffen "analog" und "digital" vorsichtig sein. Deshalb ein paar Worte zur Funktionsweise von Joysticks: Die ersten Joysticks waren digital. Sie bestanden aus vier Schaltern für die Stickposition und einem Feuerknopf. Wer nachrechnet, kommt auf insgesamt 16 mögliche Zustände. Diese konnten direkt weiterverarbeitet werden, im Notfall hätte man sie auch am Druckerport anschließen können, allerdings ist das dann auch wenig komfortabel oder gar präzise. Joypads für die verschiedenen Spielekonsolen arbeiten immer noch nach diesem Prinzip. Darum gibt es für den PC analoge Joysticks, die statt der vier Schalter für die Steuerung zwei Potentiometer haben. Die geben Widerstandsänderungen an den Joystickport weiter, die dann von einem A(analog)/D(digital)-Wandler digitalisiert werden und jeweils einen bestimmten Wert zugeord-

## SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue“ damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammer! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Stichwort: Erste Hilfe**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar**  
**Fax: 089/4613 5046**





# So geht's Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten. Das robuste Kunststoff-Album bietet Platz für 24 CDs in transparenten Einsteckhüllen.

Nur **DM 16,80**

Inkl. Porto und Versand



Bestellen Sie per Coupon bei:  
MagnaMedia / Erdem-Leserservice  
Postfach 1823  
84471 Waldkraiburg

Per Telefon:  
08638 / 96 70 70  
Per Fax:  
08638 / 96 70 55



## MEINE BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir \_\_\_\_\_ Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich bezahle per  Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Ich bezahle mit  Kreditkarte  Eurocard  Visa  Amex

Meine Kartennummer \_\_\_\_\_ gültig bis \_\_\_\_\_

Ich bezahle mit  Verrechnungsscheck  
Scheck über DM \_\_\_\_\_ liegt bei \_\_\_\_\_

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorkasse per Eurocheck oder Kreditkarte.

waren. Deshalb habe ich die alten Werte wieder eingetragen, und alles lief normal. Das gleiche kam dann noch ein paarmal vor. Nachdem wir den Rechner auf 8 MByte aufrüstet hatten, kam das Problem nach ein paar Wochen wieder, nun aber etwas anders: Bei der Speicherprüfung piepte er einmal und vor dem Start von MS-DOS dreimal. Als die Eingabeaufforderung erschien, wollte ich unter Windows den Scanner starten, aber die Tastatur war tot. Ich machte den PC aus und später wieder an: Ohne Erfolg. *MARTIN PICHOTA, BREMEN*

Ein ähnliches Problem haben wir erst kürzlich behandelt, allerdings waren die Symptome damals eindeutiger: Der Rechner konnte sich sein Setup nicht mehr "merken". Dein Computer hat offensichtlich die gleichen Schwierigkeiten. Wahrscheinlich liegt es auch bei Deinem PC an dem kleinen Akku, der den CMOS-Baustein für die Speicherung des Setups und die PC-Uhr mit Spannung versorgt. Weil der Computer das Problem jedoch schon längere Zeit hat, tippe ich eher auf einen Wackelkontakt. Irgendwo zwischen dem Akku und dem Board ist eine Verbindung nicht zuverlässig, bei Temperaturschwankungen oder auch leichteren Stößen fällt kurzzeitig der Strom aus und das Setup wird teilweise "vergessen" oder an bestimmten Stellen wie zufällig geändert. Um das Problem zu beheben, mußt Du den Akku finden (steht in der Bedienungsanleitung) und alle Kontakte durch abziehen und wieder anstecken reinigen. Wenn das nicht klappt, ist möglicherweise Dein Rechner schon mit einem defekten Akku ausgeliefert worden und benötigt einen neuen - jeder PC-Händler kann Dir dabei weiterhelfen und besonders teuer sind die Teile auch nicht.

## CD-ROM-Wechsel

Ich besitze einen 486 DX/2 mit 66 MHz, 8 MByte RAM, einer Western Digital 1,2 GByte Festplatte, einer Creative Labs SoundBlaster Pro Soundkarte und einem Mitsumi TripleSpeed CD-ROM Laufwerk. Mit dem Laufwerk habe ich ein Problem: Mein Computer stürzt ab, sobald ich in einem Spiel, das mehrere CDs hat, aufgefordert werde, die nächste CD einzulegen und das Laufwerk dann wieder schliesse. Das passiert bei allen Spielen. Ich hoffe, Ihr könnt mir schnellstens helfen, weil ich mir Phantasmogoria bestellt habe und nicht nur die erste der sieben CDs sehen will.

*MARTIN WOITZIK, LICHTENFELS*

Dein Rechner erkennt einen CD-Wechsler nicht ordentlich und macht darum Schwierigkeiten. Falls die restliche Konfiguration in Ordnung ist, liegt es wahrscheinlich an einem Cacheprogramm, das die Directory-Einträge (also – vereinfacht ausgedrückt – das Inhaltsverzeichnis) der letzten CD zwischenspeichert, dann aber nach dem Wechsel der Scheibe auf der nächsten CD keine Daten mehr findet. Wichtig ist in Deinem Fall also das Abschalten des Caches für das CD-Laufwerk. Oft genügt es, in der auto-exec.bat den Treiber mscdex.exe nach und nicht vor smartdrv.exe aufzurufen. Bisweilen hilft es auch, die Einstellung für files und buffers etwas zu erhöhen. Einen logischen Grund gibt es dafür zwar nicht, aber die Erfahrung hat gezeigt, daß genau Dein Problem so behoben werden könnte.

## Kauftips

**Ich möchte mir einen PC kaufen, aber in der Flut von Angeboten ertrinkt man ja. Viele Hersteller bieten ihre Computer mit Umengen von Extras wie z.B. Pipelined Burst Cache oder MPEG-Karten an. Was ist beim Kauf eines Pentium zu beachten? Welche Extras sind schon Standard und/oder unbedingt notwendig?**

PAUL KLUCZEWSKI, RÜCKERSDORF

**Sollte ich mir einen neuen Rechner innerhalb des nächsten halben Jahres zulegen, welcher Pentium würde fürs erste reichen: 75, 90 oder 100 MHz. Und hat es Sinn, sich ein 5-fach Speed CD-ROM zu kaufen oder sollte es als Zukunftsinvestition ein 6-faches sein (falls die Unterschiede doch gravierend sein sollten)?**

THOMAS KLINGER, BERLIN

Momentan haben die 90er Pentium schon ganz vernünftige Preise (was nicht heißen soll, daß wenig Geld im Spiel ist), deren Leistung entspricht auch den Anforderungen der momentan angebotenen Spiele. Langsamere Rechner sind nur unerheblich preiswerter, die schnelleren gehen jedoch noch ganz schön ins Geld. Da es schwierig ist, ein bestimmtes Gerät gegenüber Konkurrenzprodukten abzuheben, lassen sich die Händler natürlich einiges einfallen und werfen gerne mit wichtig klingenden Fachausdrücken um sich. Technische Besonderheiten mit wohlklingenden Namen gibt es genug, die wenigsten Rechner sind mit wirklichen Besonderheiten ausgestattet. Als Grundausstattung empfiehlt sich ein Rechner mit mindestens 8 MByte Speicher, einem

4-fach CD-Laufwerk (für mehr sehe ich noch keine Notwendigkeit), eine etwa 1 GByte große Festplatte, eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte, ordentliche Lautsprecher und einen Joystick. Alles andere, wie beispielsweise eine MPEG-Karte, ist nur für bestimmte Anforderungen notwendig, der Preis des Rechners erhöht sich aber dadurch erheblich. Nochmals die Warnung: Wer einen Rechner mit langsamerem Prozessor kauft, um diesen dann später gegen einen schnelleren Prozessor auszutauschen, bringt wenig Gewinn. Zwar ist der schnellere Prozessor inzwischen preiswert geworden, der langsamere kann aber fast nicht mehr verkauft werden und ist somit wertlos. Leider hat es sich auch noch nie gelohnt, darauf zu warten, daß die HighEnd-Geräte preiswerter werden. Sind sie das nämlich, gibt es schon wieder neue, noch schnellere Rechner mit noch anspruchsvollere Software. Gerade bei Spielen orientieren sich die Hersteller leider fast immer an der Leistungsfähigkeit der schnellsten Maschinen.

## ScreenShots

**Warum kann ich von sehr vielen Spielen keine Screenshots machen? Das müßte doch eigentlich immer funktionieren. Überhaupt reagieren ziemlich viele Spiele nicht auf Tastatureingaben von speicherresistenten Programmen (wie etwa Screen-Capture Programmen).**

SVEN MICHAELIS, BADEN-BADEN

Viele Spiele schalten die Routine ab, mit der vom Rechner intern die Tastatur abgefragt wird und stellen eine eigene Abfrageroutine bereit. Deshalb lassen sich diese Programme nicht "von außen" beeinflussen. Bei den meisten Capturing-Programmen, wie etwa dem weit verbreiteten "pcxDump", läßt sich aber ein Zeitauslöser aktivieren: Damit kann man einstellen, nach welcher Zeit das Programm ausgelöst wird. Damit aber das richtige Bild zu treffen, ist häufig Glückssache – ein Umstand, mit dem sich die Power Play-Redaktion oft genug herumschlagen muß. Manchmal haben die Hersteller auch allerlei programmiertechnische Tricks angewandt, um aus Copyright-Gründen zu verhindern, daß ScreenShots gemacht werden können. Oder es gibt sonstige Probleme und es geht gar nichts: Dann hilft nur noch eine Hardwarelösung (etwa eine spezielle Capturekarte), manchmal bleibt auch schließlich nur der Griff zum Fotoapparat, um die Bilder "von Hand" zu machen.

## Kabelsalat

**Ich habe vor kurzem meinen PC geöffnet und einfach mal alles kontrolliert. Nachdem ich ihn wieder geschlossen und neu gestartet habe, schreibt er nun immer folgendes: ATAPI IDE CD-ROM device driver version V 1.35 (06/20/1995) Copyright (c) Mitsumi Electric Co.,Ltd. 1994,1995 ERROR: Unable to detect ATAPI IDE CD-ROM drive ATAPI IDE CD-ROM device driver not loaded. Gerätetreiber nicht gefunden: MTMIDE01 Kein gültiger CD-ROM-Gerätetreiber ausgewählt Wenn ich meinen PC starte und himem den Speicher getestet hat, erscheint manchmal folgende Meldung:**

**HIMEM testet den erweiterten Speicher... beendet. ...Fehler: HIMEM.SYS hat unzuverlässigen Speicher entdeckt bei Adresse 0049D4B0h Erweiterungsspeicher-Treiber nicht installiert**

**Außerdem habe ich Windows neu installiert und will auch Excel 5.0 und WinWord 6.0 nochmals neu installieren, doch beim Entpacken kommt irgendeine Meldung, die besagt, daß ein Dekomprimierfehler vorliegt. Liegt das eventuell am veralteten CD-ROM-Treiber oder daran, daß ich MS-DOS 6.20 und nicht MS-DOS 6.22 benutze?**

ANDI STRAUCH, NORDKIRCHEN

Das beste wird sein, Du schraubst Deinen Computer nochmals auf und suchst die Anschlüsse des CD-Laufwerks. Sowohl das Flachbandkabel als auch das Stromversorgungskabel müssen ordentlich an Laufwerk und Controller stecken (genau überprüfen). Wahrscheinlich hast Du beim letztenmal versehentlich ein Kabel gelockert. Hoffentlich hast Du nicht – wie es durchaus vorkommen kann – eines der Kabel im Gehäuse eingeklemmt und damit beschädigt. Die Angabe des Speicherfehlers ist da schon etwas kritischer: Wenn Du den Rechner schon offen hast, rüttele vorsichtig an den Speicherbausteinen, vielleicht behebst Du damit einen eventuellen Wackelkontakt. Aus- und Einbauen der SIMMs ist noch effektiver, erfordert aber Vorsicht und einige Kenntnisse. Falls der Fehler nun immer noch auftritt, tausche einmal die SIMMs untereinander aus. Wenn jetzt beim booten wieder eine Fehlermeldung auftritt (nur in einem anderen Speicherbereich), dann ist einer der Speicherbausteine defekt. Ein guter Fachhändler kann das auch noch genauer testen. Mit Sicherheit lösen sich dann auch gleich diverse Softwareprobleme wie zum Beispiel das von Dir beschriebene.

# WARCRAFT

## TIDES OF DARKNESS II

„Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist WarCraft 2 so gut wie (...)? Die Antwort: Es ist noch besser. Es hat sich wahrlich die Bezeichnung Strategiespiel verdient und unterhält trotzdem mit dichter Atmosphäre, rasanter Action und zünftigem Humor.“

*Frank Heukemes, PowerPlay*

„Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von (...) erhofft hatten (...) liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!“

*Petra Maueröder, PC Games*



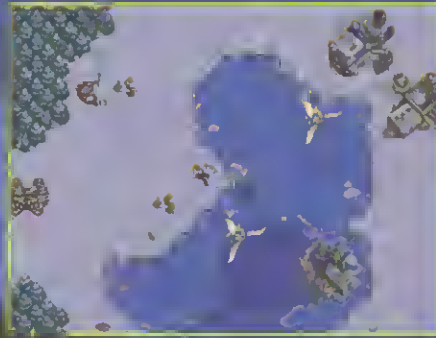
„Spiel des Monats 2/96“



# Die Schlacht um Azeroth

## Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



Demnächst  
von  
**BLIZZARD:**

**PAX 2**  
**IMPERIA 2**  
THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende  
Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne  
Galaxien in einer  
hochtechnisierten  
Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

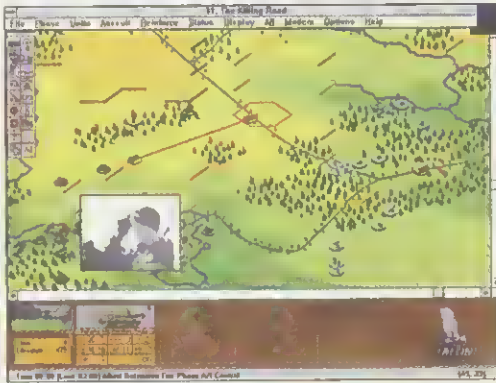
**BLIZZARD**

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

geht weiter.  
der Luft!

# BATTLEGROUND: ARDENNES



Nettes Beiwerk: Originalfilme aus der Schlacht

Bomico wird die "Battleground"-Serie demnächst auch in Deutsch präsentieren.

Die Schlacht in den Ardennen, die zum Jahreswechsel 1944/45 stattfand, ist Dreh- und Angelpunkt dieses historisch akkuraten Strategiespiels. Auf drei verschiedenen Karten bewältigt Ihr Szenarien, bei denen Ihr die Seiten wählen könnt. Neben der konservativen Draufsicht in 2D bietet die Engine dieses Spiels die sogenannte "Battleview"-Ansicht, durch die mehrere Einheiten nebeneinander auf ein und demselben Hexfeld ver-

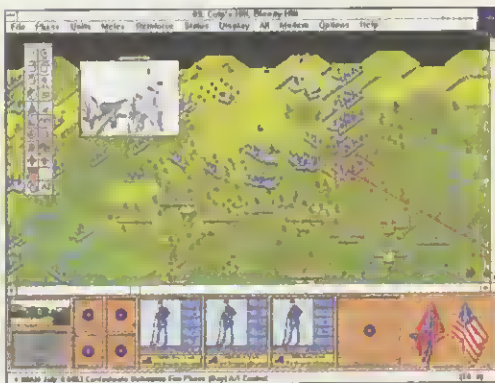
sammelt werden können. Durch die leichte Schrägperspektive sind in dieser 3D-Ansicht auch Höhenunterschiede erkennbar. Entgegen populärer Strategiespiele, die Eure Aktivitäten meist nur in eine Bewegungs- und Kampfphase unterteilen, geht es hier penibler zu. Insgesamt sechs verschiedene Aktionsphasen bestimmen das Spielgesche-

hen: Vorbereitende Feuerphase, Bewegungsphase, Defensivfeuer, Offensivfeuer, Angriffsphase und eine Zusatzbewegungsphase, in der Nachzügleinheiten nachrücken können. Trotz dieser langwierigen Abläufe, ist "Ardennes" nicht trocken aufgemacht. Originalvideos unterhalten Euch in einem kleinen Fenster, Grafik und Soundkulisse sind für ein Hardcore-Strategiespiel erstaunlich ansprechend. Mit dem im Programm enthaltenen Editor könnt Ihr Eure eigenen Szenarien entwerfen und in diesen per Modem gegen einen Freund antreten. fh

Name	<b>Battleground: Ardennes</b>		
Genre	Strategie		
Hersteller	Telon/Empire		
Niveau	schwer		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1-2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

System	Win 3.1. Win '95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay
Grafik	51%
Sound	56%
Spielspaß	
Solo Multi	
70%	73%

# BATTLEGROUND: GETTYSBURG



Die Konföderierten in der Zange der Union

"Gettysburg" beschäftigt sich mit dem beliebtesten Szenario der Amerikaner.

Vom ersten bis dritten Juli 1863 tobte die Schlacht von Gettysburg, das wohl größte Inferno des Amerikanischen Bürgerkrieges. Obwohl die Engine mit der von "Ardennes" praktisch identisch ist, gibt es Unterschiede: Bei "Gettysburg" werden alle Schlachtenszenarien auf nur einer Karte ausgetragen, die das Gebiet um Gettysburg darstellt. Die Zugphasen sind hier in eine Bewegungs-, Defensivfeuer-, Offensivfeuer- und eine

Nahkampfphase unterteilt. Eine wichtige Funktion kommt den "Leaders" zu. Diese historischen Anführer erscheinen mit einem Foto in Eurer Einheitenleiste, besitzen unterschiedliche Führungswerte und sind für die Motivation und das organisierte Kämpfen Eurer Truppen unabdingbar. Auch für "Gettysburg" gilt, daß man einen streng historischen

Spielinhalt innerhalb eines Hardcore-Strategiespiels kaum ansprechender präsentieren kann. Auch hier untermalen Videos in einem Fenster das Getümmel auf dem Schlachtfeld. Wer Komplexität schätzt, aber trotzdem einen gewissen grafischen Anspruch stellt, bat mit den Programmen aus der Battleground-Serie seine helle Freude. Wer allerdings unter Strategie schnelles Taktieren á la "Command & Conquer" versteht, wird von der Ausführlichkeit und Detailvernarrtheit dieser zugorientierten Schlachtensimulation erschlagen werden. fh

Name	<b>Battleground: Gettysburg</b>		
Genre	Strategie		
Hersteller	Talon/Empire		
Niveau	schwer		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

System	Win 3.1. Win '95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay
Grafik	51%
Sound	54%
Spielspaß	
Solo Multi	
67%	69%

# ALIEN VIRUS

**D**urchschnittlicher und unspektakulärer geht es kaum: Ein Adventure, auf übliche Art gerendert, null anmiert, mit fasrig-klischeehafter Handlung, gewöhnlichen Rätseln und dem fetzigen Namen "Alien Virus" kann ja nur von Ice kommen. Dieses sagenhafte Programmiererteam ist schon für solch Schandtaten wie "Piracy on the High Seas" verantwortlich gewesen und darf unter den Fittichen des Softwareriesen Funsoft weiterhin Spieler quälen. Doch glücklicherweise scheint die Zusammenarbeit zu fruchten, wenn



Nicht mal optisch ist das Spiel reizvoll

auch nur geringfügig, denn "Alien Virus" liegt qualitativ immerhin knapp am Durchschnitt. Ihr dürft irgendwann in der Zukunft Eure Freundin aus einer zerlumpten Raumstation befreien und kämpft in selbiger gegen ständig verschlossene Türen, kaputte Roboter und gegen das Alleinsein. Mittels Mausclick befördert Ihr Euch von einem statischen Screen zum nächsten, sammelt Gegenstände ein und löst teils durchdachte, meist jedoch unlogische Rätsel. So findet der Spieler zwar hunderte Gegenstände, weiß bis auf Ausnahmen aber nie so recht, wozu diese gut sind. Und bei den folgenden, überaus zeitaufwendigen "Try & Error"-Sitzungen nervt allein die Masse an Gegenständen gewaltig. Richtig gute Spielelemente weist "Alien Virus" nicht auf, ganz schlechte aber auch nicht. Von der Präsentation bis hin zum Abwechslungsreichtum bewegt sich alles im mäßig langweiligen, schön knapp unterdurchschnittlichen Bereich. Für Ice ist "Alien Virus" jedoch ein Erfolg, denn immerhin ist es nicht vollends in die Hose gegangen. *kn*

Name	Alien Virus		
Genre	Adventure		
Hersteller	ICE		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor minimal	386	486 Pentium
empfohlen	33	33
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
System	DOS	
Festplatte belegt	20 MByte	
RAM-Ausstattung	4 MByte	
Steuerung	Maus	
Extras	keine	

Grafik .....58%  
 Sound .....32%  
**Spielspaß**

# 46%

## Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis



**SBC 675 STEREO SUBWOOFER SYSTEM**  
 Magnetisch abgeschirmt, 160 Watt (PMPO) 2-Wege Subwoofer-System, 5 Band Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischerregler, Kopfhörerbuchse, Externe Lautsprecheranschlüsse,  
 unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,-**



**SBC 605 STEREO LAUTSPRECHERSATZ**  
 Multimedia Lautsprecher mit Kopfhörerbuchse, Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregl., Bass Boost, Höhen-Unterstützung, inklusive Netzteil,  
 unverbindliche Preisempfehlung **DM 59,95**



**SV 720 AEROSPACE**  
 Integrierter 70 Watt (PMPO) Verstärker, Bassbooster, Kabelfernbedienung, 9 V DC-Netzteil und Batteriefach, Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz. Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert  
 unverbindliche Preisempfehlung **DM 79,95**

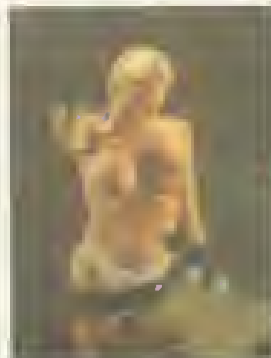


**SV 740 AEROSPACE ALPHA**  
 Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregl., Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inklusive Netzteil,  
 unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



# KARSTADT

# BLIND DATE

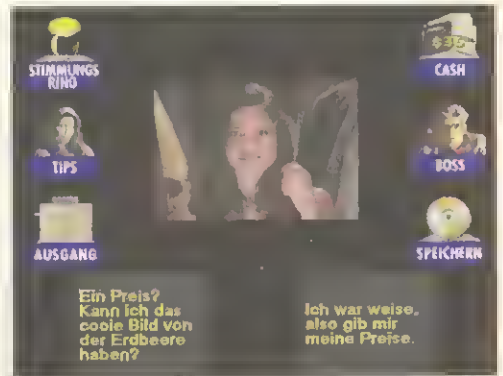


**Kugelsicher? Im Duell macht Ihr Eurem Ruf alle Ehre. Der Reihe nach werden Hut, Hemd, Hose und Slip runtergeschossen.**

**S**andi ist eine schöne Frau. Doch sie hat ein Problem: keinen Mann. Dafür frönt sie Ihrem Hobby exzessiv. Kontaktanzeigen und Blind Dates sind Sandis große Leidenschaft, und genau deshalb ist sie auch der heißeste Kunde bei D.U.D.S., der ultimativen Kontaktanstalt. Und Ihr seid natürlich genau der Mann, der immer noch auf der Suche nach der Traumfrau ist. D.U.D.S. bietet Euch Sandi an, und schon steht Ihr eines Abends ausgerüstet mit 100 Dollar und einem Bündel Tennissocken in der Hose vor deren Tür.

Wie im echten Leben ist es Eure Aufgabe, Sandi im Laufe des Abends dermaßen zuzusetzen, daß das arme Mädchen kein Land mehr sieht und von Euch in die Federn gezwungen wird. In der heutigen Zeit sicher ein heikles Thema, doch es werden ja auch Kondome auf Schulhöfen verteilt, und außerdem sind die amerikanischen Berufslach-Macher "National Lampoons" für diese Multimedia-Flirt-Idee verantwortlich. Allein diese Tatsache wird Proteste der Emanzenlogen verhindern, denn in "Blind Date" werden One-Night-Stands und Fast-Flirts kräftig durch den Kakao gezogen.

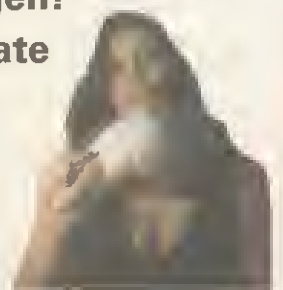
Das Spiel selbst wirkt dabei eher wie ein billiger Interaktiv-Flirt, doch wie immer kommt es auf den Inhalt an. Ihr klickt Euch durch einen Abend mit Sandi, doch weder auf erogene Zonen, noch auf Unterwäsche. Ihr entscheidet über Leben und Tod dieser frischen Beziehung allein mit Eurem Mundwerk. In einem Videoclip gibt Sandi Ihre Ansichten zum besten, worauf Ihr meist drei Antworten zur Auswahl habt, die einfach angeklickt werden. Je nach Antwort die passende Reaktion. Als großer Erregungs-Seismograph dient Sandis Stimmungsring, der sich je nach Erregungszustand verfärbt. Blau ist die höchste Stufe und bedeutet meist, daß Sandi Ihre Gefühle kaum noch unter Kontrolle hat.



**Im Wandschrank wartet der finale Test auf den Teilnehmer**

Ihr schleppt Sandi durch eine Billard-Bar, flirtet dann zu Hause weiter, besteht einen Intelligenz-Test und landet schließlich auf Ihrem Bett oder nicht. Habt Ihr sie nur knapp verpaßt, stellt D.U.D.S. Euch drei andere Mädels zur Verfügung, die sich in je einem Video von ihren Klammotten befreien **oder befreit werden**. Natürlich könnt Ihr jederzeit speichern, denn ein falscher Satz angeklickt, und Ihr seid wieder beim schulterzuckenden D.U.D.S. Vermittler. *kn*

**Wer braucht heute noch Kontaktanzeigen? In Blind Date flirtet Ihr digital mit Eurem Rechner.**



**GEHT SO**

**Eigentlich sollte** so eine Multimedia-Produktion überaus langweilig sein, doch wider Erwarten fällt "Blind Date" nicht in die Sparte der billigen Erotik-Schinken auf CD. Dies ist ohne Zweifel dem teils grandiosen (teils aber auch bescheuerten) Humor des Programms zuzuschreiben. Zwar ist "Blind Date" technisch eine Nullnummer und besteht lediglich aus Quicktime-Filmen und einer grafisch nicht sehr ansprechenden Oberfläche, doch die recht gute Qualität der Filme, die herausragende Hauptdarstellerin und der schon erwähnte abgedrehte Humor, lassen die technischen Mängel vergessen. Die Flirterei ist allerdings zu schnell durchgezockt, so daß lediglich Spaß für knapp eine Stunde garantiert ist, da helfen auch die vielen versteckten Damen nichts. Für echte Spieler ist die Idee eher sinnlos, aber irgendwie witzig sind Idee und Ausführung allemal.

Name ..... **Blind Date**  
 Genre ..... Flirt-Simulation  
 Hersteller ..... Trimark/Softgold  
 Niveau ..... leicht  
 Preis ..... ca. 90 Mark  
 Spieler ..... 1

System ..... Windows  
 Festplatte belegt ..... 4 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Maus  
 Extras ..... versteckte Frauen!

Deutsch Englisch  
 Spiel ..... ✓  
 Anleitung ..... ✓  
 Prozessor 386 486 Pentium  
 minimal 25  
 empfohlen 66 ✓  
 Grafik VGA MidRes SVGA  
 Sound S'Blast GMidi CD-A.  
 ✓

Grafik ..... **47%**  
 Sound ..... **44%**  
 Spielspaß

**58%**  
 Bilder auf



# Wenn Du etwas

 Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«

Broschüre

»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

»Verhüten – null Probleme?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

\_\_\_\_\_

Name

\_\_\_\_\_

Straße, Postfach

\_\_\_\_\_

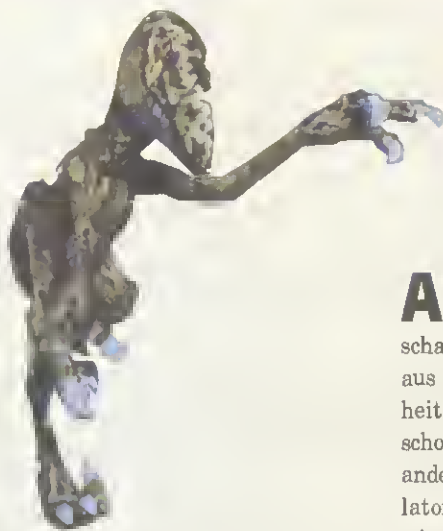
PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die  
**BZgA, 51101 Köln**

... frag Conny, hieß es immer in der Klasse. Aber dann stellte sich heraus, daß Connys blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine eigene Meinung über Liebe, Sexualität und Verhütung bilden willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

# Süßer Sex wissen willst...



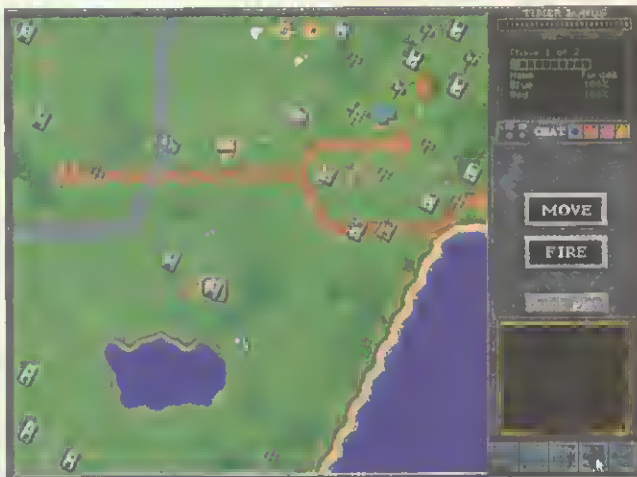
# BATTLES IN TIME

Um bei QQP diesmal zum "Perfect General" zu werden, müßt Ihr eine Zeitreise antreten.

Als die Erde in ferner Zukunft mit einem Angriff bössartiger Aliens konfrontiert wird, schauen unsere Weltenlenker ganz schön dumm aus der Wäsche. Die nun friedliebende Menschheit hat das Kämpfen verlernt und verzichtet schon seit Generationen auf kriegerische Auseinandersetzungen. Was tun? Ein Schlachtensimulator soll den Generälen die alte Kriegskunst wieder näherbringen und versetzt sie dazu in drei unruhige Zeitzonen. In neun Schlachten hetzt Ihr in Steinzeitszenarien Dinosaurier aufeinander, bohrt zur Römerzeit Euer Pilum in das Sternum des Gegners und laßt im zweiten Weltkrieg die Panzer rollen. Habt Ihr Euch in der Vergangenheit bewiesen, bestimmt Euer Geschick in drei weiteren Missionen das Schicksal von Mutter Erde. Die Karten unterscheiden sich optisch selbst innerhalb der Zeitzonen nur unwesentlich voneinander, die Einheiten sind äußerst stilisiert und präsentieren sich auf beiden Seiten absolut identisch. Noch nicht einmal im WKII-Szenario hat QQP hier auch nur annähernd historische Einheiten verwendet. Diese verschiedenen Einheiten haben übergeordnete Armeeverbände, von denen es wiederum fünf unterschiedliche Arten gibt, die Ihr auf



Mit der rechten Maustaste angeklickt, geben die Einheiten ihre Spezifikationen in einem Fenster preis



Der Zweite Weltkrieg im Hauruck-Verfahren: Wer besonders schnell entscheidet, bekommt Bonuspunkte

einem taktischen Bildschirm verschiebt: Aufklärungsarmeen verfügen über eine hohe Sichtweite, Standardarmeen können alle und unbe-

grenzt viele Truppenteile beinhalten, werden allerdings mit wachsender Einheitenzahl langsamer. Verteidigungsarmeen bestehen aus zufällig zusammengestellten Einheiten, Phantom-Armeen täuschen eine höhere Truppenstärke vor, und Hauptquartiere befördern Eure Kämpfer und verleihen den in der Nähe liegenden Städten einen höheren Verteidigungswert. Je mehr Städte Ihr einnehmt, desto mehr Kaufkraft bekommt Ihr, um neue Truppen ausheben zu können. Treffen auf dem Taktik-Bildschirm zwei einander verfeindete Einheiten auf dem Lande aufeinander, wird auf den rundenbasierten **Kampf-Screen** umgeschaltet, Seeschlachten werden unmittelbar ausgetragen und deren Ausgang dann vom Computer berechnet. Die Karten könnt Ihr in einer heldenhaften, äußerst langwierigen Campaign bewältigen oder auch einzeln anwählen.

Via Modem können sich zwei zeitreisende Generäle bekriegen, ansonsten dürfen sogar bis zu vier Feldherren abwechselnd vor dem Bildschirm gegeneinander antreten. fh



NAJA

**Wer auf die** Mogelpackung im Render-Design hereinfällt, hat Pech gehabt: "Battles In Time" ist Strategie, wie sie optisch kaum uninteressanter und trockener präsentiert werden kann. Die Einheiten von Freund und Feind sind exakt dieselben, die langweiligen Karten fordern nicht zum Ersinnen ausgefeilter Angriffs-Strategien um Berge herum auf und Deckungen werden nicht ausgenutzt. Lediglich mit Sandsäcken kann sich eine Einheit schützen – ziemlich unsinnig, wenn es sich dabei dann um einen Dino aus den Prähistorik-Szenarien handelt. Bei all den Abtömern hilft auch das kleine Novum der fünf Armeetypen mit unterschiedlichen Eigenschaften nicht über die allgemeine Enttäuschung hinweg. Fazit: Sparflammen-Strategie mit Mickergrafik. Darüber hinaus wies das Programm im

Test erhebliche Schwierigkeiten mit Grafikkarten der Hersteller Diamond und ATI auf.

Name	Battles in Time			System	DOS
Genre	Strategie			Festplatte belegt	.12 MByte
Hersteller	...QQP			RAM-Ausstattung	.4 MByte
Niveau	...mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	...ca. 100 Mark				
Spieler	...1 bis 4			Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	25	
empfohlen		33
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik .....28%  
Sound .....19%

Spielspaß

Solo	Multi
31%	40%
Bilder auf	

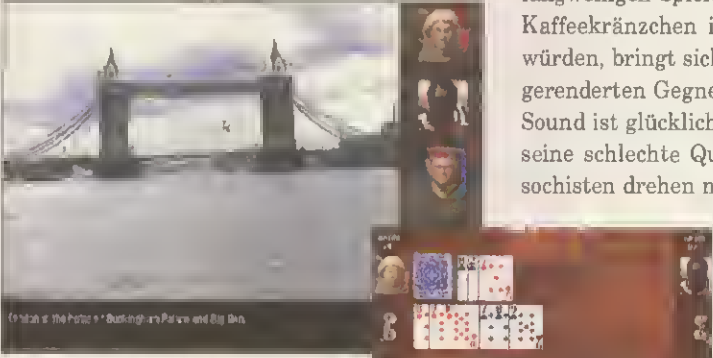
**VORSICHT!  
SCHROTT**

# CARD PLAYER'S PARADISE

**K**artenspiele auf dem Computer? Tolle Idee! Wer schon immer mal so aufregende Spiele wie Rummy 500 oder Pinochle spielen und sich dabei geografisch weiterbilden wollte, wird jetzt endlich im "Card Player's Paradise" glücklich. Hier begeben wir uns nämlich auf eine Tour rund um die Welt, wobei wir unsere Spesen

durch die Gewinne aus diversen Kartenspiel-Turnieren decken. Bevor Ihr Euch jedoch der nervenzerfetzenden Atmosphäre spannender Kartenspielerlei aussetzt, gilt es ein Foto der aktuellen Stadt mit so sensationellen Infos wie "In London stehen der Big Ben und der Buckingham Palace" zu bewundern. Neben den langweiligen Spielen, die wahrscheinlich jedes Kaffeekränzchen in den Tiefschlaf versetzen würden, bringt sich "Paradise" mit völlig mies gerederten Gegnervisagen in Mißkredit. Der Sound ist glücklicherweise sehr leise, so nervt seine schlechte Qualität nur am Rande: Masochisten drehen natürlich den Verstärker bis zum Limit auf, um voll und ganz dem Reiz des Schlechten zu erliegen. Wenn so tatsächlich das Paradies für Kartenspieler aussieht, verzichte ich jedenfalls zukünftig auf meine wöchentliche Skatrunde.

sg



**London ist eine Eurer Stationen (oben). Sogar die Gesichter Euer Gegner dürft Ihr bewundern (rechts).**

Name ..	<b>Card Player's Paradise</b>		
Genre ..	Simulation		
Hersteller ..	QQP		
Niveau ..	einstellbar		
Preis ..	ca. 90 Mark		
Spieler ..	1 - 5		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓		
System ..	DOS		
Festplatte belegt ..	10 MByte		
RAM-Ausstattung ..	4 MByte		
Steuerung ..	Tastatur, Maus		
Extras ..	Modemoption		

**Grafik .. 23%**  
**Sound .. 18%**  
**Spielspaß**

**15%**

## Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche. Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

**HobbyTronic**  
Computerschau  
Täglich 9-18 Uhr  
**17.-21.4.96**

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

**Westfalahallen Dortmund**  
Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:  
**06 81/99 68 52 01 30**  
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

## Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalahallen#

## LAP Direct Computer & Videospieleversand

- PC-Hardware**
- MS-Sidewinder 115,-
  - Gravis Firebird 120,-
  - Gravis Analog 30,-
  - Gravis Gamepad 40,-
  - Soundbl. 32pnp 300,-
  - Soundbl. 16pro 180,-
- Sony Playstation 599,-**  
**Titel & Zubehör auf Anfrage !!!**

- PC-CD Rom**
- Myst 75,-
  - Rebel Assault II 65,-
  - The Dig -e- 65,-
  - Albion 85,-
  - Earthworm Jim 70,-
  - Beavis & Butt. 70,-
  - Steel Panthers-d. 70,-
  - Shockwave Ass. 70,-
  - Cybermage 70,-
  - Entomorph 65,-

- Stand: 15.01.96**  
**Hintbooks, Trainer, Cheats...**
- Warhammer 65,-
  - P.Q. SWAT 65,-
  - Druidentzirkel 70,-
  - Aliens 70,-
  - Grand Prix Man 2 75,-
  - Panzer General 2 75,-
  - Frankenstein 75,-

**Bestellservice :**  
Tel.: 0441-9250262  
Fax.: 0441-9250263  
Mo-Fr 10.00-10.00 Uhr  
Sa 10.00-14.00 Uhr  
Infoline: 0441-9250264  
(Termine, Neuerscheinungen)

**Aktuelle Titel & Klassiker auf Anfrage !!!**  
Händleranfragen erwünscht! Wir verkaufen nicht nur, wir übernehmen komplette Warenzusammenstellungen!

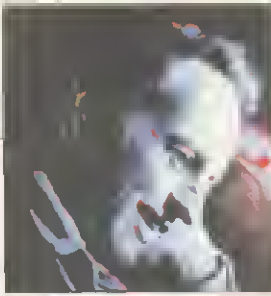
Osteregg 9  
26789 Leer  
Tel: 0491/62644  
Stadlinie 17  
26122 Oldenburg  
Tel: 0441/72622

**Versendbedingungen:**  
Ab 150,- portofrei,  
5,- Vorkasse ! Ernstsbeck  
10,- Nechaebme zzgl. Gebühr,  
bei Annahmeverzug 30,-  
Gebühr!  
**Lederspreise variieren !  
Ständig neue US-Titel !**

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten die allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Stadlinie 17, 26122 Oldenburg.

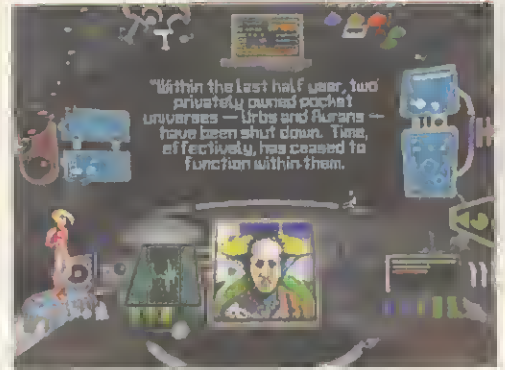
# CHRONO MASTER

R. ZELAZNY



Preisträger von sechs Hugos und drei Nebulas, Verfasser von zahlreichen Science-Fiction-Novellen, -Kurzgeschichten und -Romanen wie dem "Amber"-Zyklus, "Herr des Lichts" oder "Straße der Verdammnis". Verstarb im Juni 1995, nachdem er mit seiner Partnerin Jane Lindskold die Arbeit zu "Chronomaster" abgeschlossen hatte.

Wozu sich mühsam von Newcomern Scripts aus den Fingern saugen lassen, wenn man beim Spieledesign auf so erfahrene und namhafte Autoren wie den Science-Fiction-Schriftsteller **Roger Zelazny** zurückgreifen kann? Das dachten sich auch die Capstone-Mannen, als sie beim Meister dieses Genres die Geschichte zu "Chronomaster" in Auftrag gaben. Hierin tauchen dann auch Zelaznys beliebte Themen wie das Spiel mit dem ewigen Leben und das Erschaffen künstlicher Universen auf. Eine dieser künstlichen Welten funktioniert nicht mehr so, wie sich ihr Erschaffer das vorstellt und so schickt man Euch in der Person des Raum-Zeit-Kontinuum-Spezialisten Rene Korda los, um das in Unordnung gebrachte Zeitgefüge wieder in Ordnung zu bringen. Ihr könnt mit Eurem Raumschiff, der "Jester", deren gleichnamiger Bordcomputer Euch mit Hinweisen und Daten-



**Bordcomputer "Jester" versorgt Euch mit Infos und gibt wertvolle Tips**

banken kräftig beim Rätselraten unterstützt, zahlreiche Orte der Handlung ansteuern. In welcher Reihenfolge Ihr die an den Schauplätzen geschickt implementierten Puzzles löst, ist allerdings nicht unerheblich und kann

durchaus für unterschiedliche Ausgänge der Story sorgen. Die Handlung ist keineswegs linear und läßt Euch einen ungewöhnlich großen Handlungsfreiraum. Auf den Planeten bewegt Ihr Korda durch traditionelle Rätselräume, auf Wunsch kann die **Inventoryleiste** ständig eingeblendet werden. Neben dem üblichen Anwenden der darin enthaltenen Gegenstände könnt Ihr in "Chronomaster" sogar zaubern, vorausgesetzt, Ihr seid auf irgendeine Art in den Besitz des Zauberspruches gekommen. In Unterhaltungen erfahrt Ihr Neues und habt dabei vielfach die Wahl, wie Ihr Euch Eurem Gesprächspartner gegenüber verhalten wollt. Von bluffen über lügen und drohen gibt es die verschiedensten Möglichkeiten. Entgegen vielen anderen Adventures ist diese Wahl wirklich wichtig und sorgt für erheblich variierende Reaktionen bei Eurem Gegenüber. Vorsicht ist geboten, denn bei "Chronomaster" wird gern und oft gestorben. Meist sind die Gründe für Euer Ableben jedoch auch einzusehen, so daß das Spiel trotz allem sein hohes Motivationspotential bewahrt. fh



**Oben: Könnt Ihr diesen Lebensmüden vor dem Sprung in den Tod bewahren?**



**GUT**

Durch die nicht lineare Handlung und die ungewohnte Möglichkeit, von vornherein alle Orte zu besuchen, kann es gerade nicht so erfahrenen Spielern leicht passieren, daß sie sich in einer Sackgasse verstricken. Wißt Ihr diese Hürde zu nehmen, fasziniert Roger Zelaznys Universum ungemein und hält neben der dichten und gut gelungenen Story sogar jede Menge Puzzles und Extraspielereien wie Verschieberätsel oder Hangman-Varianten für Euch bereit. Obwohl das Heldensprite noch besser animiert sein könnte und sich nicht nur streng von vorn, hinten, rechts und links zeigen sollte, sind die durchweg gerenderten Grafiken allgemein bemerkenswert. Vom Programmiererteam Dreamforge geschaffen entstand in "Chronomaster" immerhin Capstones bislang bestes Adventure, das Euch mit seinem Abwechslungsreichtum und seinem Umfang zu begeistern versteht.

Name	<b>Chronomaster</b>			System	..... DOS
Genre	Adventure			Festplatte belegt	... min. 4 MByte
Hersteller	Capstone/Centregold			RAM-Ausstattung	..... 4 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	..... Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	..... keine
Spieler	.....1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66 90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** .....75%  
**Sound** .....72%  
**Spispaß**

**77%**

# BATTLECRUISER 3000AD



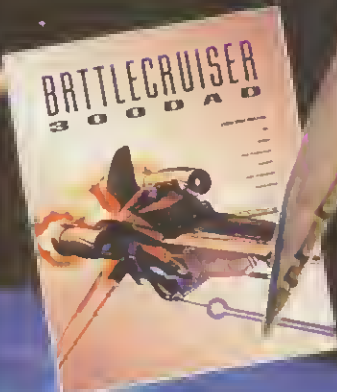
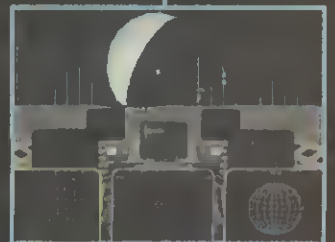
HANDEL

RESSOURCENMANAGEMENT



KAMPF

STRATEGIE



ERSTELLT VON

**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.

Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

# Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste  
Handelshaus des Mittelalters vor  
dem Nichts. Durch politische Wirren  
sind alle Reichtümer verloren.  
Begeben Sie sich in die Zeit des  
Dreißigjährigen Krieges, in der Mord,  
Armut und die Pest Europa beherr-  
schen. Lassen Sie in einer Welt des  
Handels, der Intrigen und der Politik  
das Imperium der Fugger wieder auf-  
erstehen.

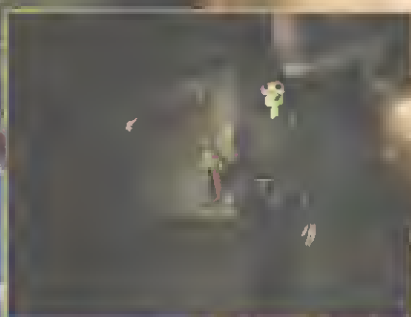
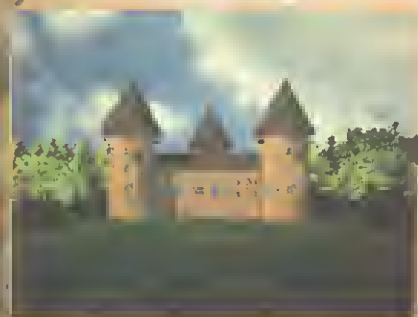
- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

# Die



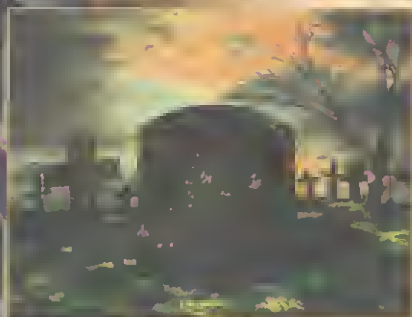
# Fuggger

## III



In Kürze  
erhältlich!

für PC  
CD-ROM!



**SUNFLOWERS**

im Exklusiv-Vertrieb von  
BOMICO

# CONGO

## - Descent into Zinj



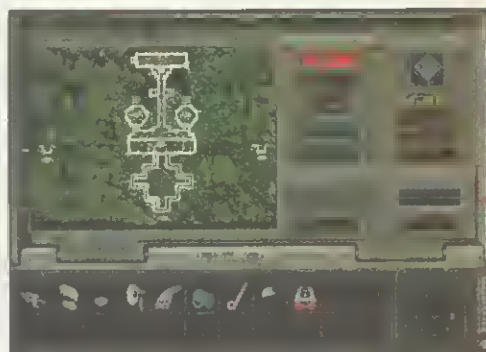
Das Abenteuer zum Film zum Buch.

**B**isher mußte die Welt mit "Congo - Das Buch", "Congo - Der Film", "Congo - Das Video", vermutlich auch mit "Congo - Das T-Shirt" und "Congo - Die Kaffeetasse" auskommen, was natürlich geradezu nach einer Ausweitung des Sortiments auf den heimischen PC schrie. Und so veröffentlicht Viacom NewMedia jetzt endlich "Congo - Das Computerspiel". Das Original, in diesem Fall übrigens der Roman "Congo" (wer hätte das gedacht) von Michael "Jurassic Park" Crichton, diente dem Film als Vorlage, der bei der Kritik eher durchschnittlich ankam und beim zahlenden Publikum schließlich völlig durchfiel.

"Congo" basiert größtenteils auf dem Film: Ihr seid Jack Kisumu, freier Mitarbeiter eines Technologiekonzerns, und werdet beauftragt, eine Gruppe verlorengangener Wissenschaftler im afrikanischen Kongobecken zu finden. Aber

irgend etwas ist schiefgelaufen: Gorillas haben das **Lager der Forscher** überfallen und diese in eine alte Tempelanlage gejagt; dort wurden die Expeditionsteilnehmer nach einem Erdbeben eingeschlossen.

Ihr landet zwar ganz allein im Dschungel, müßt



aber trotzdem nicht auf Hilfe verzichten: Zur Seite steht Euch ein multifunktionaler Mobilcomputer, Eure **Travicom Workstation**. Mit diesem Gerät könnt Ihr per Satellitennavigation jederzeit feststellen, wo genau in den Tiefen des Urwaldes Ihr seid. Außerdem könnt Ihr damit Eure Firmenzentrale über Bildtelefon kontaktieren, Fotos von prähistorischen Malereien machen und sogleich analysieren lassen sowie Stimmen und Geräusche per Audio-Rekorder aufnehmen. Diese eierlegende Wollmilchsau spielt bei vielen Rätseln eine zentrale Rolle.

In "Congo" seht Ihr alles aus Sicht der Hauptfigur, wenn auch nicht in echtem 3D, sondern auf umklappenden Standbildern; immerhin werden zwischen fast allen wichtigen Bildern kurze, aber schön animierte Übergänge gezeigt, die den Weg durch das Unterholz oder durch Höhlen plastischer machen und die Orientierung vereinfachen. Trotzdem geht die Übersicht leicht verloren und Ihr findet einige wichtige Örtlichkeiten im Spiel nur, wenn Ihr Euch an jeder erreichten Position sicherheitshalber durch alle vier Himmelsrichtungen klickt.

Gesprochen wird relativ viel, englisch und ohne Untertitel - eine deutsche Version ist momentan nicht geplant. ste



**Oben: Das Lager der Forscher ist verlassen und völlig verwüstet**



**Unten: Alte Tempelanlagen im Dschungel**



**GEHT SO**

Grafik und Atmosphäre stimmen, aber trotzdem werden auch hartgesottene Abenteurer nur eingeschränkt Freude an "Congo" haben. Da ist einmal die Benutzerführung: Das stufenweise 3D-Scrolling ist leider so unübersichtlich, daß Ihr ohne springen zwischen Spielansicht und Satellitenkarte Euer Ziel kaum findet, wichtige Gegenstände sind auf irgendeinem der verschachtelten Standbilder versteckt. Einen gemischten Eindruck hinterlassen auch die Rätsel: Solange Ihr mit Workstation und deren Peripheriegeräten herumspielen könnt, sind die noch in Ordnung - das Gerät löst Probleme nicht automatisch, sondern will gezielt eingesetzt sein. Bei anderen Aufgaben werdet Ihr aber zu oft stehen gelassen. Unverständlich: Wieso haben die Gegenstände im Inventory keine Namen oder Beschreibungen - wer kann ein kleines, flaches "Etwas" schon sinnvoll benutzen?

Name	.Congo - Descent into Zinj			System	.....Win 3.1/95
Genre	Adventure			Festplatte belegt	.....0,1 MByte
Hersteller	.Viacom NewMedia			RAM-Ausstattung	.....8 MByte
Niveau	.....schwierig			Steuerung	.....Maus
Preis	.....ca. 80 Mark			Extras	.....keine
Spieler	.....1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** .....67%  
**Sound** .....63%

**Spielspaß**

**54%**  
**Bilder auf**





Demnächst erhältlich!

# Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager



**MICROPROSE**

methoden  
mynter  
unterstützung



# CLAIM TO POWER



Nach dem Tod des König Gendal zerfällt das Reich Kalor in kleine, miteinander rivalisierende Provinzen. Ihr seid der Nefte des alten Regenten und habt es Euch 15 Jahre nach dem Tode des Onkels zum Ziel gesetzt, das Reich Kalor wieder unter einer Herrschaft zu vereinen. Die Landkarte von Kalor ist in zahlreiche, ungefähr gleich große **Provinzen** unterteilt. In einem dieser Sektoren startet Ihr gegen bis zu fünf menschliche oder computergesteuerte Gegner. Hier steht auch Euer Stammschloß, von dem aus der Feldherr agiert, den Ihr fortan durch die Schlachten lenkt. Sechs verschiedene **Charaktere** stehen Euch dabei zur Auswahl. In



Wer feilscht, gewinnt: Der Hendelsscreen



Oben: Das Reich Kalor und seine Provinzen, Die Weppensymbole markieren den Besitz. Rechts: Ihr befestigt Eure Burg und verbessert Eure Waffen

Euren Provinzen könnt Ihr allerhand unternehmen: Euer Schloß kann bis zur Festung ausgebaut werden, die nötigen Rohstoffe und Taler vorausgesetzt. Zusätzlich solltet Ihr für eine gute Bewaffnung und Motivation Eurer Recken sorgen,



denn expandiert Ihr nicht rechtzeitig, nehmen Euch Eure Konkurrenten die Ländereien weg. Dann könnt Ihr Euch diese Provinzen nur noch durch Feldzüge zueigen machen. Zugweise schart Ihr in einer Provinz eine schlagkräftige Truppe zusammen und greift dann damit Euren möglichst noch unbefestigten Nachbarn an. Sobald Ihr das Zielland bestimmt habt, erscheint das Angriffsfenster. Nicht nur Eure strategischen Fähigkeiten und Euer Kampfglück sind wichtig, über 500 Zufallsereignisse bestimmen obendrein den Lauf der Dinge. Nicht immer müßt Ihr diese Schicksalsschläge einfach hinnehmen, mitunter könnt Ihr durch Multiple-Choice-Entscheidungen zum Schmed Eure eigenen Glückes oder Verderbens werden. Fast eine halbe Stunde an Videosequenzen versüßen die Darstellung von Kämpfen oder dienen als optisches Beiwerk zu den Zufallsereignissen. Hierbei waren Schauspieler in Ritterkostümen zugange, die sich in leicht gestelzt wirkenden Schaukämpfen gegenseitig die Kettenhemden bügeln.



**Auch eine** Windows '95-only-Präsentation mit "Topaktuell-Anspruch" kann darüber nicht hinwegtäuschen: Dieses Spielprinzip ist angestaubt. Das drei Jahre alte "Erben des Throns" war im Grunde das gleiche Spiel, in vieler Hinsicht sogar praktischer und benutzerfreundlicher gestaltet. "Kaiser" war auch nichts anderes, die Grundformel für alle diese Programme wurde dem Brettspiel "Risiko" entnommen. In den Zufallsereignissen gibt es peinliche Sinnfehler, mit "Hochachtung" bezeichnet die Deutsche Sprache nun wirklich nicht die erhöhte Aufmerksamkeit von Wachen! Wer die erwähnte Spieleverwandtschaft noch nicht kennt, kann sich mit "Claim To Power" mäßig unterhalten, ein Top-Strategietitel muß heutzutage allerdings höheren Ansprüchen gerecht werden, als sie dieser künstlich aufgeblasene Oldie bietet, der lediglich im Netzwerk begeistern kann.

**GEHT SO**

Name ..... **Claim to Power**  
 Genre ..... Strategie  
 Hersteller .. Rainbow Arts/Softgold  
 Niveau ..... mittel  
 Preis : .....ca. 100 Mark  
 Spieler .....1 bis 6

System ..... Windows '95  
 Festplatte belegt ..... 5 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras .....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'8blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik ..... **.48%**  
 Sound ..... **.43%**  
**Spiel Spaß**

Solo Multi  
**49% 65%**  
 Bilder auf

# Nival

Versand Service GmbH

## PC/IBM-Disketten

ALADDIN (CLASSIC) DTANL.	59,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24,90
DELTA-V-35*	19,90
DEP SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONIS LAIR	24,90
Dschungelbuch DT. ANL. 3,5*	49,90
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
HANSE DELUXE KOMPL. DT.	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5*	59,90
MENZOBEANZANZ DT. ANL. 3,5*	19,90
PER OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	34,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH	39,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5*	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5*	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5*	24,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - 3,5	49,90
SWIBAR 2050 INKL. MISSION DIKOR KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D. 3,5*	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	24,90
WOLF 3,5*	29,90
XENOBOTS 3,5*	29,90

## CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF APAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT.	65,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT.	65,90
EARTH-WORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL. *	59,90
EMPIRE DE LUXE II - ART OF WAP -	69,90
ENDORFIN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH - THE FLAGLE -	69,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG *	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 14 FIGHT DEFENDER GOLD DT. ANL.	29,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH	29,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INTL. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	79,90
FLIGHT PAK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER /	39,90
FLIGHT 29 FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENEPE EUROPE 1 (BAG)	59,90
FLY DT. ANL. INCL. CHESSBASE - K.D.	84,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	95,90
FRANKENSTEIN - INTERPLAY - DA/WIN95	99,90
FREDDY PHAROS DT. ANL.	29,90
FRTZ - THE GROSSBREISE - K.D.	129,90
FRONTAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT 2 - BEAST WITHIN -	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 - BEAST WITHIN -	85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2	29,90
FRONTIER-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
JOHNY MANAGER FOOTBALL 96 DT. ANL. *	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	99,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATRAK (KAREM) KOMPL. DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HI-OCEAN DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	39,90
HÖHNANDEL SAGA KOMPL. DT.	79,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
HUMERUS RECALL KOMPL. DT.	79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	89,90
INCA BATTALION KOMPL. DEUTSCH	85,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	59,90
IRON ASSAULT	29,90
IT CAME FROM THE DESERT - 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANL. *	69,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	59,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEUMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. - JEWELCASE -	59,90
KIYOKO LAND DIEBES DRA NACHT KOMPL. DT.	69,90
KICK & SLAY GAME PACK	39,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE -	39,90
KYRANDIA 3 - MALCOMBE REVENDE - KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH *	99,90
LARRY 1 & 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANIA & HOOK	29,90
LEWIS & CLARK EXTRA BLATT KOMPL. DT.	65,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHELL DUBBS DREAD	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY FARRIE DUNE	49,90
LODERUNNER-NETWORK-KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOST TO EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
MAD NEWS EXTRA BLATT KOMPL. DT.	35,90
LUCAS ARTS ARCHIVE INKL. INDIANA JONES 4 /	69,90
SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.Q. TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDIAN 4 /	79,90
-DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	69,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MASCAL TRACK INKL. DEUTSCH	99,90
MASTERSHIP COLLECTION - MENZOBEANZANZ	29,90
MIL ADAM - RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	45,90
MASTER OF ORION DT. ANL.	35,90
MECHWARRIOR 2 INCL. EXPANSION SET	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR III - CLANS - KOMPL. DT.	85,90
MEPHISTO GENIUS 2 0. D. HANDBUCH	79,90
MERLINIO SCHACH FAREP KOMPL. DT.	54,90
MERLINS ZAUBERLEHRLING KOMPL. DT. *	24,90
MICROCOSM	24,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	19,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 1-3	35,90
MILLENA - ALTERED DESTINIES - KOMPL. DT.	79,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY WESTWORLD KOMPL. DT.	79,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL.	89,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAROLEONICS INKL. AUSTERLITZ /	19,90
BORDINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INKL. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK INKL. DEUTSCH	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. *	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWARR 44 KOMPL. DT.	99,90
NET ICEHOOPLEY EA-CLASSICS	39,90
NET ICEHOOPLEY 96 DT. HANB.	99,90
NIGHTPOUNCE KOMPL. DT.	36,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH *	19,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	79,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	29,90

## CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL - OUTPOST - (SIERRA) D A	79,90
1542 MUSKETEER DT. HANDBUCH	69,90
117H HED KOMPL. DT.	69,90
BATTLESHIP AIR WAR GOLD DT. ANL.	29,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST - DUNE II DT. ANL.	19,90
ABARON DT. ANLEITUNG	59,90
ACES OVERLORDS CLASSICS - SIERRA -	29,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	49,90
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL. DT.	89,90
AIP HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	89,90
AIR POWER	29,90
ALIBION KOMPL. DT.	29,90
ALIENS - COMICBOOK ADVENTURE - DT. ANL.	79,90
AL UNSEER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KR. DT.	29,90
ALLEN LOGIC (SSI) - SKYRALES -	29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	69,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	89,90
AMERIKA 1961-1966 KOMPL. DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
ARACHE AH-64 LONGBOB KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGGS DT. HANDB. *	69,90
ASTARI - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
ATARI ACTION PAK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PAK	29,90
AUFSCHEUNUNG OST DELUXE EDITION K. D.	39,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	59,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K. D.	89,90
BARON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN REVEALED DT. ANL. *	49,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	29,90
BATTLEBUGS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	89,90
BATTLESHIP INCL. ERBE DES TITAN KOMPL. DT.	89,90
BATTLESHIPS INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	85,90
BATTLE RACE DT. ANL.	89,90
BEAVIS & BUTTHEAD - VIRTUAL STUPIDITY DT. ANL.	85,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BERRIDA SYNDROME INCL. LÖSUNGSBUCH	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,90
BINGI KOMPL. DT.	59,90
BIOFORCE KOMPL. DT.	85,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	65,90
BULTZKRIEG	79,90
BULO DT. ANL.	49,90
BREITHEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BREIN HALL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDLESAGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BURIED IN TIME - JOURNEYMAN	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL. DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER - STORMOVIK SU 25 BOUNDLE	35,90
CHEVNY ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. *	79,90
CIVILIZATION	35,90
CLANK KOMPL. DEUTSCH - MICROPROBE-	89,90
CLARK TO POWER (WIN 95) KOMPL. DT.	59,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOM / MANIAC MANSION	79,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COCKTAIL KIO COLLECTION INKL. WOODRUFF &	79,90
SCHEINBLEIB. INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE,	79,90
ADI DEICH	79,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUEROR AD 1068 DT. ANL.	79,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K. D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	65,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE - GREENWOOD KOMPL. DT.	85,90
CRUSAIDER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING-KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPHERE DT. ANL.	89,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	89,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DARK EYE (EDGAR ALAN POE) DT. ANLEITUNG	79,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	39,90
DA SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL. DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD 3.0 DT. ANLEITUNG *	29,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALEIN (CAPITALISM) KOMPL. DT.	69,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	69,90
DER PECKER KOMPL. DT.	79,90
DESERT STRIKE	69,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	89,90
DIE BOX: INCL. BURNITIME/DYNATEC/	19,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	75,90
DIE FURRICHTER 2 KOMPL. DEUTSCH	75,90
DIE VERLURNE GAMERPAD	89,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISWORLD KOMPL. DEUTSCH	75,90
DOPPELSTERN (ANSTOSS + WORLD CUP) K. DT.	39,90
ORAGON LORE - GREEN BEGINS - KOMPL. DT.	89,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	89,90
DREAMWEV	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPRESS	39,90

TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION -	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	89,90
TERPA 6 - SUPERMISSION I.O. KOMPL. DT.	49,90
T F X EP2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	89,90
THE HIVE WARS	29,90
THE BAKEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THIS MEANS WARI	89,90
THUNDER IN PAPADOSE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM - KOMPL. DT.	89,90
THUNDERSCAPE - SSI	59,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT - PINBALL - DT. ANL.	59,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - K. D.	79,90
TORNADO GAME KOMPL. DT.	79,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER-FLUGLOTENSIMULATION-WIN 95 DT. ANL.	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K. D.	65,90
TURKCAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	85,90
ULTIMA VII COMPLETION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON INCL. LÖSUNGSBUCH	49,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL. DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K. D.	39,90
U.S.S. - TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT.	99,90
VOLLAGS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	24,90
WARGAME II - TIDES OF DARKNESS - K. D.	89,90
WARGAME COLLECTION - SSI	79,90
WARHAMMER - FANTASY BATTLE SYSTEM - K. D.	79,90
WARFRODS II DIE WELT	79,90
WAYNE GRETZKY & NHL ALL STARS DT. ANL.	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WEILDANS - TAKE A DEEP BREATH -	69,90
WESTWOOD COLLECTOR INKL. LANDS OF LORE	89,90
WYRANIA 3,0 / DUNE II DT. ANLEITUNG	89,90
WHALES VOYAGE II - DIE UBERMACHT - K. D.	29,90
WIAL. KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 K. D.	29,90
1 2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	DM 59,90
WILLI LEIBKNECHT SPAALEN MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARCADE DT. ANL.	55,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC DT. ANLEITUNG-	29,90
WING COMMANDER 3,0 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER 4,0 KOMPL. DT.	109,90
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WORMS INCL. WIPSTLEIN - STRIKE GAME (WIN 95)	89,90
X.COM; TERROR FROM THE DEEP (JFO 2) K. D.	39,90
X-WING COLLECTOR'S KOMPL. DT.	79,90
Z* (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ]	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZOOPE DT. ANLEITUNG	69,90

## Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karistraße

Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00,

Sa. 9:00 - 12:00 Uhr

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00 - 18:00, FR. 9:00 - 17:00

## Laden in KASSEL

Fünftenstraße 9

Mo. - Fr. 9:00 - 18:00, Sa. 10:00 - 14:00 Uhr

## Versand in Österreich

Tel.: 027 6320 47 · Fax 027 6320 31

Mo. - Fr. 9:00 - 17:00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8



Hauptstraße 5  
A-3161 St. Veit/Gölsen

## CD-ROM-GAMES

PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
PATRIEZER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF DT. HANDBUCH	89,90
PHANTASMOGRIA KOMPL. DEUTSCH	95,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL T.A.T.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	89,90
PIRATES GOLDI DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
POLICE POSITION F1 KOMPL. DT.	84,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	99,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULIDS II & POWERMONGER CLASSIC DT. ANL.	29,90
POWERSUPERS I & LIES COLLECTION (PAPYRUS)	54,90
POWERSUPERS II 1 2 - SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	39,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K. D. INCL. LÖSUNGSBUCH	69,90
PRIVATEER CLASSIC - DT. ANLEITUNG	89,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	99,90

# CYBERMAGE

## Darklight Awakening

**L**icht und Schatten, Ying und Yang, Materie und Antimaterie: Wo solche Gegensätze aufeinanderprallen, werden gigantische Kräfte freigesetzt! Das gilt auch in "CyberMage", dem neuen 3D-Action/Adventure von Origin. Die Texaner haben in diesem Genre bislang einen ausgezeichneten Ruf: Angefangen hatte es einst mit der "Ultima Underworld"-Saga und dem SciFi-Thriller "SystemShock". Beide Spiele wurden nicht von Origin produziert, sondern von den "Flight Unlimited"-Machern Looking Glass. Auch hinter dem neuesten Sproß steckt ein prominenter externer Name, "CyberMage" wurde von David W. Bradley designt. Wo Licht ist, ist auch Schatten und umgekehrt: Das Schattenlicht ist eine geheimnisvolle Kraft und durchdringt

das ganze Universum, kann von uns Menschen aber nicht wahrgenommen werden: Wir haben nicht das passende Sinnesorgan. Die außerirdische Rasse der Sri-Feng dagegen kann das Schattenlicht sogar nutzen und setzt es beim Erstkontakt mit dem Forschungsschiff eines Industriekonzerns auch konsequent ein: Die Aliens bringen kurzerhand einen Kristall auf der Stirn des Firmenchefs an, und fortan hat auch er die Macht des Schattenlichts. Leider dreht der Mann bald durch, nennt sich NeCrom und ist dabei, die Macht auf dem Planeten Erde an sich zu reißen. Um es mit NeCrom aufzunehmen, besorgt eine Rebellenorganisation auf dunklen Wegen einen zweiten Kristall. Der Oberrebell ist gerade auf dem Weg ins Labor, als ein Scharfschütze auf ihn anlegt. Nur Ihr, ein ganz norma-



**Verwinkelt:** In langen Gängen geht es durch Hochhauskomplexe



**Biestig:** Von oben sehen sie harmlos aus...



**Daß Bradley** ein absoluter Profi ist, merkt man "CyberMage" an: Das Spiel bietet einen langsam, aber stetig steigenden Schwierigkeitsgrad und abwechslungsreiche Szenarien, in denen trotzdem nie der rote Faden verloren geht. Die Höhepunkte sind geschickt über das Spiel verteilt, mehr als einmal wähnt sich der Held kurz vor dem großen Finale, nur um dann festzustellen, daß noch lange nicht Feierabend ist – die Gesamtspielfläche ist riesig. Besonders angetan haben es mir die fein auf unterschiedliche Gegner abgestimmten Waffen: Einfach immer "feste druff" langt nicht, besonders gegen Ende müßt Ihr schon überlegen und herumexperimentieren, welche Gegner Ihr wie besiegt. Wenn mich etwas stört, ist es die lahme Präsentation der spannenden Story: Quasi im Vorbeigehen leiern die Sprecher langatmige Erklärungen herunter, wirklich einbezogen wird der Spieler zu selten. Ihr wißt zwar immer, warum Ihr was macht – aber eigentlich ist das gar nicht weiter wichtig.

**SUPER**



Reizend: Die Dame will Euch an den Helden-Kragen

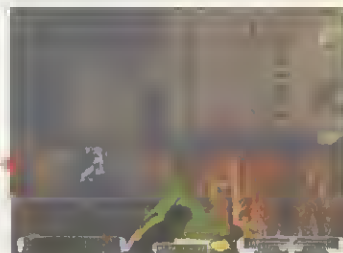
## Origins neues Action-Adventure macht aus Euch den CyberMage – einen von allen gehetzten Cyborg.

ler Bürger, stürzt Euch zwischen Rebell und Kugel, rettet den Rebell und fangt die Kugel, kommt dabei fast ums Leben, erhaltet aber als Dankeschön den zweiten Schattenlicht-Kristall ebenfalls auf die Heldenstirn verpflanzt. NeCrom überfällt das Labor, nur Ihr überlebt versteckt in einem Geheimraum. Und eines Tages wacht Ihr dann auf, verfügt über ungeheure Kräfte, könnt Euch an nichts erinnern und werdet vom Rest der Welt gejagt – ohne zu wissen, warum. Eure einzige Überlebensebene: Lernt, das Schattenlicht zu nutzen und zerstört NeCrom!

Von nun an geht es durch Wolkenkratzer-schluchten, Bürokomplexe, finstere Schlösser und dunkle Wälder, Ihr könnt Euch in der örtlichen Arena einem Gladiatoren zum Duell stellen und kämpft Seite an Seite mit verbündeten Rebellen im **Schützengraben** gegen NeCroms Armeen. Öfter begegnet Ihr besonderen Personen, die Euch per Sprachausgabe Informationen geben oder kleinere Aufträge erteilen; richtige Dialoge gibt es aber nicht. Neben der normalen Fortbewegung per pedes brettert Ihr auch mit einem Kampfpanzer durch Horden von Gegnern

oder fliegt mit einem Flugauto über Wolkenkratzer. Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus.

Als CyberMage könnt Ihr auf verschiedene Waffen zurückgreifen: Zum einen habt Ihr "richtiges" Kriegsgerät, das Munition verschießt und irgendwann aufgebraucht ist, zum anderen könnt Ihr die Mächte des Schattenlichts einsetzen und feuert mit verschiedenen Energiewaffen auf Eure Gegner. Unterschiedliche Gegner verlangen nach unterschiedlichen Waffen, und insbesondere die Energiegeschosse funktionieren zum Teil sehr spezifisch: Neben normalen Energiebällen habt Ihr auch so raffinierte Möglichkeiten wie mit dem **Elektrox**, das Angreifer kurzfristig "fesselt" und von weiteren Attacken abbält. Andere funktionieren wie Fallen, die erst bei Kontakt zuschnappen und Eure Feinde schwächen. Anders als konventionelle Munition laden sich Eure Energievorräte automatisch wieder auf, außerdem könnt Ihr die Schattenlichtenergie erledigter Feinde einsammeln und Eure Vorräte damit erheblich erweitern. Obwohl in "Darklight Awakening" ganz klar Action im Vordergrund



Kartenraum: Wem gehört welcher Kontinent?

Wer sich an das Menüsystem gewöhnt hat, kommt gut damit zurecht



**Ständige Wiederholungen nerven!** Ob es sich um die hundertste Ausstrahlung eines Film-Noir-Klassikers oder den zigsten Aufguß einer texanischen 3D-Dungeonhatz handelt: Was zuviel ist, ist zuviel. Aber bleiben wir sachlich: CyberMage gehört unter den Id-Derivaten zu den gelungeneren Exemplaren. Die Level sind clever angelegt, der Schwierigkeitsgrad steigert sich moderat und treibt in höheren Ebenen selbst 3D-Experten den Schweiß auf die Stirn. Die Engine jedoch setzt sich mit Geruckel unangenehm in Szene, und das Design der Gegner ist auch nicht jedermanns Sache. Seid Ihr also immer noch scharf auf First-Person-Perspective-Ballerorgien scheut's Euch ruhig mal an. Wenn Euch die Flut von Id-Clones jedoch wie mir schon zu den Ohren 'rauskommt, vergeßt es: Auch CyberMage schafft es trotz gewohnt guter Bradley-Story nicht, die alte Begeisterung neu zu entfachen.

**GEHT SO**





Die Platine auf dem Boden soll andeuten, daß irgend-etwas passiert



steht, habt Ihr immer wieder kleinere Rätsel zu lösen: So müßt Ihr Zugangskarten zu verschlossenen Türen finden, bestimmte Gegenstände auf-treiben oder für Verbündete kleinere Aufträge erledigen.

"CyberMage" läuft sowohl unter VGA als auch unter SuperVGA. Allerdings sollte dann mindestens ein P-120 unter Eurer Rechnerhaube wer-keln, damit es nicht allzusehr ruckelt. Wer einen langsameren PC hat, kann auch den Bildschirm-ausschnitt verkleinern. Bei 8 MByte Speicher werden Euch normale, bei 16 MByte hochauflö-sende Gegnergrafiken präsentiert. Auf der "CyberMage"-CD findet Ihr neben der englischen auch eine komplett deutsche Version, allerdings



Ruinenlandschaft: NeCrom war da...

können die deutschen Sprecher nicht immer überzeugen. ste

Name .....	<b>CyberMage</b>			System .....	Win3.1/95
Genre .....	Action-Adventure			Festplatte belegt .....	min. 10 MByte
Hersteller .....	Origin			RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	schwierig/einstellbar			Steuerung .....	Tastatur, Maus
Preis .....	ca. 100 Mark			Extras .....	keine
Spieler .....	1				

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	✓	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

**Grafik** ..... **72%**  
**Sound** ..... **63%**

**Spielspaß**



David W. Bradley steckt hinter einigen Soft-ware-Legenden der Spielgeschichte. Bis jetzt veröffentlichte Titel: Parthian Kings (1981), Wizardry V - Heart of the Maelstrom (1988), Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge (1990), Wizardry VII - Crusaders of the Dark Savant (1992).



David Bradley

Wir stellten Bradley exklusiv ein paar Fragen  
**Power Play:** Wizardry VII wurde vor knapp vier Jahren veröffentlicht. Was hast Du seitdem gemacht?

**Bradley:** Wenn ich richtig rechne, wurde Wiz VII vor 3 1/3 Jahren veröffentlicht. Seitdem habe ich geheiratet und dann mit "CyberMage" angefangen, das erst vor ein paar Monaten fertig wurde. Allerdings habe ich nur etwa 2 1/2 Jahre daran gearbeitet - das muß dann wohl eine sehr lange Hochzeitsnacht gewesen sein...

**PP:** Wie kommt es, daß "CyberMage" von Origin veröffentlicht wurde?

**Bradley:** Das ergab sich einfach so. Ori-

gin war an dem Konzept interessiert und hat so beschlossen, das Projekt durchzu-ziehen.

**PP:** Auf den ersten Blick ähnelt die "Cyber-Mage"-Grafikengine sehr der von SystemShock. Ist es die gleiche? Und was bei "CyberMage" stammt von Dir: Story, Level-Design, die Charaktere?

**Bradley:** Nein, die "CyberMage"-Engine ist meine eigene Entwicklung - allerdings habe ich mit einer Fremdengine, der Xox-Engine, angefangen, die dann aber voll-ständig umgeschrieben wurde. Während ich sie dazu gebracht habe, das zu tun was ich will, hat sich übrigens ungeheuer viel am Spiel geändert. Das erklärt auch, warum es keine anderen 3D-Spiele gibt, die ähnlich viele Ebenen in den einzelnen Level-Abschnitten haben wie "CyberMa-ge". Die Story habe ich selbst geschrie-ben, die Charakter-Konzepte entwickelt und auch das ganze Level- und Spieldesign selbst gemacht, ich Idiot...

**PP:** Die Handlung von "CyberMage" hat einen leicht esoterischen Einschlag: Steckt dahinter ein besonderer Gedanke? Inter-essierst Du Dich für spirituelle Themen?

**Bradley:** Spirituelles? Wahrnehmungen dieser Art helfen uns, ein kleines bißchen hinter das Geheimnis des Lebens zu schau-en. Die Sage des Schattenlichts beschreibt nur etwas in uns allen existierendes, genau wie Ying & Yang oder Abbott & Costello.

**PP:** Was denkst Du über die Zukunft von 3D-Spielen? "CyberMage" hat eine richtige Geschichte, dafür gibt es aber immer mehr reine Ballerspiele. Was denkst Du, was wichtiger wird: Handlung oder Action?

**Bradley:** Was ist beliebter, Blondinen oder Brünette? Es hängt natürlich davon ab, welche von beiden man in genau dem Augenblick bevorzugt. Eine tolle Geschich-te halte ich zwar für wichtig, aber das heißt nicht, daß ich nicht öfter eine schweißstrei-bende Ballerorgie spiele... Das wichtige ist doch, daß wir auch weiter in allen Genres immer bessere Spielesoftware sehen.  
**PP:** Im Abspann von "CyberMage" gibt es einen kleinen Hinweis auf eine Fortset-zung. Hast Du dafür schon irgendwelche Pläne?

**Bradley:** Wenn ich etwas weiß, sage ich es nicht. Natürlich hängt es auch davon ab, wie sehr die Leute das Spiel mögen.



# SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath  
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele  
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

## Die Importabteilung empfiehlt:

<b>IBM DISKETTE:</b>	
Cobra Mission US	109.00
Metal & Lace US	84.00
<b>IBM CD-ROM:</b>	
1830 US	99.00
Allied General US	79.00
Blood Bowl US	99.00
Battleground Ardennes US	109.00
Crusader - No Remorse US	99.00
D-Day-America invades US	109.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99.00
Legions US	89.00
Mechwarrior II (WIN 95, NETZ-WERKFÄHIG!!!) EV	99.00
Power Dolls (Megatek) US	89.00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US	99.00
Thunderscape US	99.00

## Knüllersammlungen:

### 20 Wargame Classics

Sammlung mit 20 Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

### War Zone

Die neue Knüller-Sammlung: Fighter Wing, Starship, Harpoon Classic, Pacific Island und das längst vergriffene, aber sehr gesuchte **No Greater Glory** US-Version, nur auf CD-ROM nur 79.00

**Star Trek Emissary US**  
(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US-Video (NTSC) d. DS9 Pilotfilms) 109.00

### Gold Box

Die Vergotten Realms-Saga von SSI : Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades. US-Vers.! 3.5"-Disk 39.00

### Ultramegagoldbox

9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur 109.00

### Ultramega-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

### Ultimate Fantasy Bundle

Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

### AD&D Masterpiece Collection

Neue Sammlung aus den Staaten: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

### Eye of the Beholder Trilogy

Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

### Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

## Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD	24,95
Schicksalsklinge Lösung	24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL	29,80
Sternenschweif Audio-CD	24,95
Sternenschweif Lösung	24,95
Sternenschweif T-Shirt XL	29,80

**DSA-Tools Deluxe:** Die ultimative Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79,95

**DSA-Tools Update:** Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

## SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set, **Neu: Sword of Aragon, Waterloo, President Elect.** Pro Titel 29.00

## Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

<b>IBM DISKETTE:</b>	
Clash of Steel US	39.00
Carrier Strike US	39.00
Gateway II: Homeworld US	29.00
Pacific War US	39.00
War in Russia US	39.00

## IBM CD-ROM:

1944-Across the Rhine DA	79.00
Apache Longbow US	69.00
Burning Steel II DA	39.00
Burning Steel III DA	49.00
Colonization DV	59.00
Dragonlore DV	39.00
Empire II US	69.00
Fade to Black DV	69.00
Falcon 3.0 Gold DA	69.00
Hammer of the Gods DV	59.00
Heroes of Might & Magic US	69.00
Jungle Strike DA	29.00
Legend of Faerghail DV	29.00
Magic Carpet & Data DV	55.00
Megatraveller I DA	39.00
Megatraveller II DA	39.00
Menzoberranzan DA	39.00
Mechwarrior II Missions EV	49.00
Novastorm DA	59.00
Perfect General US	29.00
Tank Commander DA	49.00
Transport Tycoon DV	49.00
Under a Killing Moon DU	69.00

## Dies & Das

### Star Trek Mousepads:

Alter Ego	29.80
Deep Space 9	29.80
Generations	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80

### Star Wars Mousepads:

Luke & Leia	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80

### Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00  
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00  
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00  
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop  
Graf-Adolf-Str. 41  
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop  
Ostwall 61  
47798 Krefeld

Fantastic Shop  
Mörgensstr. 4  
52064 Aachen

Fantastic Shop  
Habsburgerring 18-20  
(Rudolfpl.)-50672 Köln

# CYBERJUDAS



**Verrat – Virtuelle Spione bedrohen einen virtuellen Präsidenten.**



**Gegenüberstellung: Wer ist der Verräter?**

**Vertraulich: Im Gespräch mit Beratern klärt Ihr die Weltlage**



Im Beraterstab des Präsidenten ist ein Landesverräter: Eine der Damen oder einer der Herren aus der Riege von Militär-, Spionage- und Wirtschaftsspezialisten spielt falsch und versucht, Euch, den Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika, um Amt und Würden zu bringen! In "CyberJudas", dem offiziellen Nachfolger des 93er-Titels "Shadow President", habt Ihr als Präsident dafür zu sorgen, daß die Welt politisch nicht aus dem Tritt gerät, und – vor allem anderen –, daß Eure geliebten Wähler nicht das Vertrauen in Euch verlieren. "CyberJudas" bietet zwei verschiedene Spielmodi an, der erste ist eher eine Art "SimPräsident": Sobald einer der Staaten auf dem Planeten Erde irgendetwas macht, was auch Eure Sicherheitsinteressen betrifft, tritt Eure Auslandsaufklärung in Aktion und informiert den jeweils zuständigen Berater. Dieser schlägt je nach Situation Alarm und verlangt ein **Gespräch** unter vier Augen. Dort erfahrt Ihr genaueres über den Gefahrenherd – Mongolei will Atomwaffen bauen – und bekommt dann einen Vorschlag des Beraters, was denn wohl dagegen getan werden könnte. Diesen Vorschlägen könnt Ihr als oberste Instanz der Befehlskette zustimmen oder auch nicht, habt aber unter Umständen auch negative Folgen zu tragen: Wenn Ihr etwa in Libyen eine Revolution anzettelt und damit scheitert, zerreißt die Presse auch den besten Präsidenten in der Luft. Der andere Teil des Programms ist eine Art Adventure, in dem Ihr einen Verräter in Eurer Beraterriege finden und



**Global: Zugriff auf die ganze Welt**

sein Ansehen soweit ramponieren müßt, daß sich ein ordentliches Gericht in der Lage sieht, ihn zu verurteilen (auf besonders hartnäckige Kandidaten könnt Ihr übrigens auch **Killerkommandos** hetzen). Um dem Maulwurf auf die dunkle Spur zu kommen, verlaßt Ihr Euch in erster Linie auf ein Computersystem, das Hinweise auf den Verräter aus einem Datennetzwerk fischt und Euch so allmählich mit Indizien und Beweisen versorgt. Zusätzlich müßt Ihr Euch noch in die Büros der Berater hacken und nach weiteren Anhaltspunkten, etwa aus deren Vorleben, suchen. Das Staatsoberhaupt in "CyberJudas" regiert sein Land nicht aus dem Weißen Haus, sondern aus einem virtuellen Präsidentenbüro, das nur im CyberSpace existiert. Entsprechend cool ist das Spiel aufgemacht: Ihr bewegt Euch durch vollständig gerenderte Welten vor schwarzem Hintergrund und seht auch einige der Statistiken (die Daten stammen aus dem veröffentlichten Teil des CIA-Jahresberichtes von 93) nicht nur als Zahlenwüste, sondern auch als grafische Animationen. In "CyberJudas" wird viel gesprochen, leider nur auf Englisch; die letzte Entscheidung um die deutsche Übersetzung des Handbuchs ist noch nicht getroffen. ste



**GEHT SO**

**Nachwuchspräsidenten** sollten mal einen Blick auf CyberJudas werfen. Zwar ist das Programm keine Simulation, aber was an Daten geboten wird, dürfte ernüchtern: Wer sich nicht regelmäßig durch seitenlange Dossiers kämpft, wird bald von Verrätern um die Macht gebracht. Leider ist aus der interessanten Idee nicht das Optimale gemacht worden, denn letztlich steht in CyberJudas die Suche nach einem Verräter im Mittelpunkt, und da kann das Programm nicht ganz überzeugen. Zwar ist es spannend, durch die virtuelle Machtzentrale der westlichen Welt zu schleichen, aber Ihr habt zu wenig Möglichkeiten, selbst aktiv zu werden: Euer Erfolg hängt im wesentlichen vom vorschriftsmäßigen Abklappern der richtigen Räume ab – und vom Glück, denn wenn Ihr keine brauchbaren Vorgaben bekommt, hat der Judas sein ungesundes Werk schneller vollbracht als Ihr.

Name	CyberJudas		System	DOS
Genre	Simulation/Adventure		Festplatte belegt	1 MByte
Hersteller	Empire		RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	mittel bis schwierig		Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		Extras	keine
Spieler	1			

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... 69%  
**Sound** ..... 72%

**Spielspaß**

**67%**



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

# THE DIG

SIE HABEN DIE ERDE VOR DER TOTALEN ZERSTÖRUNG GERETTET.  
KÖNNEN SIE AUCH SICH SELBST RETTEN?

KOMPLETT  
DEUTSCH



PC Power 1/96, 90 %  
Power Platin Award



PC Games 1/96, 89%  
PC Games Award



Power Play 2/96, 85%  
Power Play Volltreffer

"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/PC Power

"...Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker", Herbert Aichinger/PC Games

COMPACT  
disc PC  
CO-ROM

Vertrieb: Flashware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax: 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 04, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax: 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABO SPIELSPASS AG, Behnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax: 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax: 0 55 23/5 47 94

Herstellung und Vertrieb  
durch FUNSOFT

The Dig game © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization: The Dig and IMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,318,052





## Render-Adventure beschwört Erinnerung an Mysterien herauf.



**Schaltarbeit:**  
In der technischen Abteilung gibt es Hebel-Rätsel

# EVOCAATION

**L**ehrjahre sind keine Herrenjahre: Die Weisheit dieses ungemein klugen Sprichworts erfährt auch der Waisenjunge Eta, der beim großen Zaubermeister Pan eine Ausbildung begonnen hat. Leider muß er seine Zeit vornehmlich damit verbringen, dem Herrn hinterher zu putzen und die Zauberhütte in Ordnung zu halten. Nur wenn der Meister auf Reisen ist, macht sich Eta über dessen geheime Bücher her. Als Pan eines schönen Tages früher als angekündigt von einer solchen Reise heimkehrt und seinen Lehrling heimlich Lesen ertappt, kommt es zum Kampf: Wie durch ein Wunder gewinnt Eta – da, wo vorher der Meister war, ist jetzt nur noch ein dunkler Fleck.

Soweit die (nur im Handhuch, nicht als Intro geschilderte) Vorgeschichte zu "Evocation" (zu deutsch: Heraufbeschwörung). "Evocation" ist ein deutlich an "Myst" von Bröderbund erinnerndes Adventure und wurde vom italienischen Medienkonzern Mondadori entwickelt, die deutsche

Lokalisierung und den hiesigen Vertrieb übernimmt Navigo.

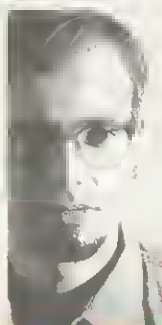
Das Spiel beginnt, als Eta sich in einer fremden Welt wiederfindet: Wo vorher noch Wiesen und Wälder waren, ist jetzt ein Meer und er steht inmitten eines **Rondells von Säulen**, zwischen denen drei verschlossene Türen Wege in andere Dimensionen weisen. Ihr müßt dem Zauberlehrling dabei

helfen, wieder in seine eigene Welt zu finden und dieses seltsame Rätsel zu lösen. Ähnlich wie in "Myst" seht Ihr die gesamte Welt mit den Augen



Inmitten dieser "Insel" aus Säulen erwacht unser Nachwuchszauberer

Eures Protagonisten, und ähnlich wie in "Myst" ist auch diese Welt komplett gerendert; anders als bei "Myst" besteht "Evocation" allerdings nicht nur aus Standbildern, sondern auch aus – zum Teil wilden – Kamerafahrten und Animationen. Ähnlich wie beim großen Vorbild ist dagegen die geheimnisvoll-poetische Atmosphäre: Ihr habt keinen eigentlichen Auftrag, sondern kommt erst nach und nach hinter die Rätsel dieser Welt; überall liegen Bücher herum, die in dunklen Andeutungen Hinweise geben, was wohl wie als nächstes zu tun ist. In "Evocation" gibt es ein Inventory; außerdem sind die Rätsel nicht nur aufgemotzte Denksportaufgaben, sondern wurden richtig in die Handlung eingehaut. Allerdings sind einige davon fast unlösbar schwer, und so findet Ihr in der Packung wohlweislich einige Seiten mit Hilfen vom Hersteller – diese Tips sind ähnlich wie die Bücher im Spiel aufgemacht und passen in diesem Fall sogar ganz gut. "Evocation" läuft unter Windows 3.1/95; Handhuch, Bildschirmtexte und die gute Sprachausgabe sind komplett in Deutsch – die Stimme aus dem Off spricht übrigens der Herr, der auch Robert de Niro und andere Schauspieler in Filmen synchronisiert. ste



**NA JA**

"Evocation" spielt sich am besten mit einem dicken Bündel angezündeter Räucherstäbchen neben dem Monitor, so abgehoben ist das Spiel teilweise. Es mag zwar Geschmackssache sein, aber mir persönlich ist ein bißchen zuviel pseudo-philosophischer Klimbim im Programm: Wenn schon Poesie und Philosophie, dann bitte etwas weniger bedeutungsschwanger. Die Renderszenen sind gut gemacht, und auch die Grafiker haben ganze Arbeit geleistet. Dafür hakt es aber um so mehr an den Rätseln: Viele der Aufgaben sind einfach derart abwegig und schwierig, daß Normalspieler damit - trotz der beiliegenden Hilfe - hoffnungslos überfordert sind. Adventure-Profis, die "Myst" mochten, sollten sich "Evocation" trotzdem mal anschauen – abgesehen von Sierras einsteigerfreundlichem "Shivers" gibt es wenige Alternativen zum Überbrücken der Wartezeit auf den zweiten Teil des Kultspiels von Bröderbund.

Name	Evocation			System	Win 3.1/95
Genre	Adventure			Festplatte belegt	15 MByte
Hersteller	Mondadori/Navigo			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	sehr schwierig			Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				

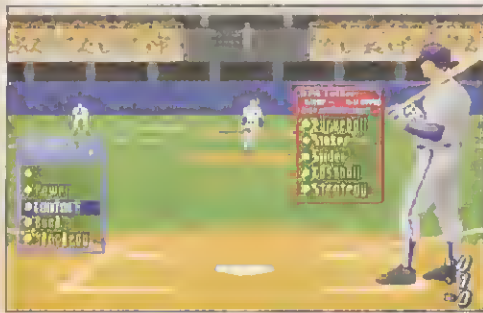
	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

**Grafik** .....63%  
**Sound** .....62%  
**Spielspaß**

**43%**  
Bilder auf

# HARDBALL 5

Das soll den Jungens von Accolade erst mal einer nachmachen: Zwar sind Sequels heutzutage äußerst beliebt, aber eine Sportspiel-Legende zu kreieren, die dieser Tage in die fünfte Runde geht, ist schon fast einmalig. Für die Deutschen zwar eher uninteressant, erfreut sich Baseball in den Staaten immer noch größter Beliebtheit, was Accolade jährlich veranlaßt, einen neuen Teil der "Harball"-Serie auf die Base zu schicken. Wie immer, sind dank der MLBPA-Lizenz alle Original-Spielernamen der letzten



Diese Batter-Perspektive ist neu

Saison integriert, die Mannschaftsnamen sind allerdings nicht original (die MLB-Lizenz fehlt). Spielerisch hat sich in "Hardball 5" im Gegensatz zum Vorgänger mal wieder kaum etwas geändert. Ihr dürft wieder alles einstellen, was das Baseball-Herz begehrt, eigene Ligen bauen und Mannschaften bis hin zum Logo editieren. Allerdings vermischen wir wieder die Mannschaften der Minor-Leagues. Zumindest ist die Outfield-Steuerung dieses mal etwas besser, erreicht aber immer noch nicht "FPS:Baseball"-Niveau. Optisch hat sich ebenfalls wenig getan: Das Outfield sieht genauso aus wie im Vorgänger, und allein die Pitcher- und Batter-Perspektiven sind neu. So seht Ihr beim Batten Euren Helden bei Bedarf auch in Screen-Größe. Die Menüs hat Accolade ebenfalls überarbeitet – endlich wurden die dämlichen Holzmenüs zu flotten, grauen Fenstern. Hardcore-Baseball-Fans können sich den neuen Teil getrost zulegen, die wenigen Änderungen machen den Kauf jedoch nicht zwingend nötig. Gelegenheits-Baseballer kaufen sich immer noch "Front Page Sports: Baseball". *kn*

Name	Hardball 5		
Genre	Sport		
Hersteller	Accolade/Warner		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
System	DOS		
Festplatte belegt	10 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick		
Extras	MLBPA-Lizenz		
Grafik	.72%		
Sound	.64%		
Spielepaß			

76%



**software house**

**PC-CDROM**

**Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)**  
**Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel**  
**0281-25922 & 0281-24985**  
**Fax: 0281-23493**



**MECHWARRIOR 2 - DATA** x i.V.  
**MONOPOLY** DV 69,95  
**NBA LIVE '96** DV s 79,95  
**NHL HOCKEY '96** DV 79,95  
**PANZERGEZACK 2** DV 69,95  
**PHANTASMAGORIA** DV 84,95

**Der Druidenzirkel** DV 64,95  
**Der Planer 2** DV x 74,95  
**DUNGEON KEEPER** DV x 84,95 DM  
**Earthworm Jim** DV 69,95  
**Entomorph** DV 69,95  
**FIFA Soccer '96** DV 79,95  
**Formula One GP 2** DU 97,95 DM  
**Formula T2 Lenkrad von Thrustmaster** 239,95 DM  
**Frankenstein** DV 84,95  
**Frontp. Sports Football '96** x LV.  
**Gabriel Knight 2** DA x 84,95  
**Goblins 1 & 2** DV 24,95  
**Goblins 3** DV 24,95  
**Grand Prix Manager** DV 84,95  
**High Octane** DV 39,95  
**Hugo 3** DV 64,95  
**Indy Car Racing 2** DV 74,95  
**Imperium Romanum** DV 79,95  
**Kyrandia 3** DV x 29,95  
**Mad TV 2** DV x 74,95  
**Made in Germany (Comp.)** DV 59,95  
**Magic Carpet** DV 39,95

**TERMINATOR: FUTURE SHOCK** DU 74,95 DM  
**TFX-Eurofighter 2000** DV 84,95  
**The Dig** DA 69,95  
**The Need for speed** DV 79,95  
**This means war** DV x 84,95

**Thunderhawk 2** DV 74,95  
**Tilt** DA 54,95  
**Time Gate: Knight's Chase** DV x 84,95  
**Top Gun - Fire at will** DV x 99,95  
**Torin's Passage** DV 84,95  
**Touché - 5th muscoteer** DV 69,95  
**Transport Tycoon Del.** DV 84,95  
**Virtual Karts** DV 87,95  
**Warcraft 2** DV 74,95  
**Westwood Compilation** DV 74,95  
**Willi Lemkes Fußball Man.** DV 59,95

**Wing Commander 4** DU 94,95 DM  
**Worms** DV 64,95  
**WWF Wrestlingmania** DA 89,95  
**Z** DA x 67,95

**Mitsumi CD-Rom Laufwerk**  
**4-fach FX400 199,95 DM**  
**6-fach FX600 299,95 DM**

**ALLES KOMPLETTE VOLVERSIONEN!!!**

**Wir führen außerdem:**  
 • Amiga-Software  
 • Lösungsbücher  
 • PC-Hardware  
 • Joysticks

**Einfach anrufen & nachfragen**  
**Wir beraten Sie gern!!!**

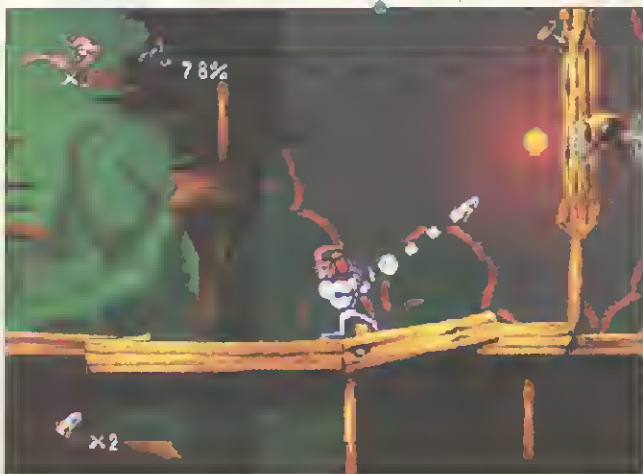
**Ihr Softwarehouse-Team**

**Noch im Ladenlokal gültig**  
**Verkauf zu Versandpreisen!!!**

**Versandbedingungen:** Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)  
 Ab 250,- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr  
 Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 15,- DM Leistungsschädigung.

DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung  
 EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung  
 \* = Spiel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich  
 Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

# EARTHWORM JIM



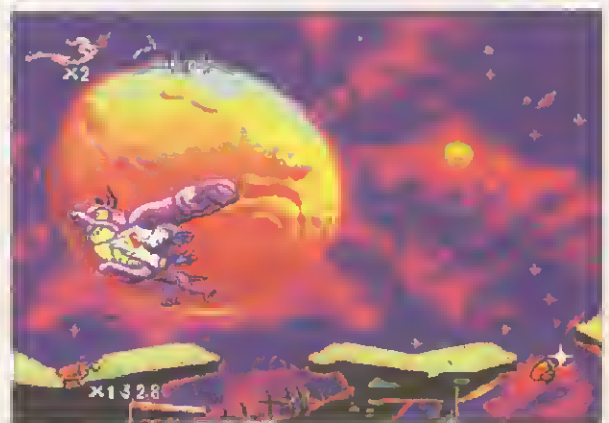
Mit den Homing Missiles erlegt Ihr die fiesen Wespen im Handumdrehen

Regenwürmer sind in! Kaum hat die Gemeinde der PC-Spieler Team 17s Kriechtier-attacke verdaut, naht ein weiterer Humusproduzent und buhlt um die Gunst der Windows 95 Anwender: Earthworm Jim. Eigentlich war Jim ein ganz normales hirn- und wirbelloses Kriechtier, bis eine Laune des Schicksals ihn über einen Hightech-Space-Cyber-Anzug inklusive Plasma-Blaster stolpern ließ. Der Anzug verhalf unserem Helden zu Fähigkeiten, von denen der gemeine Wurm nur träumen kann: Nicht nur, daß er von nun an über (künstliche) Gliedmaßen verfügte, seine Intelligenz steigerte sich um ein Vielfaches und er lernte sogar das Sprechen. Klar, daß Jim nicht der einzige ist, der die Vorzüge des weißen Strampelanzugs zu schätzen weiß, und so beftet sich eine ganze Armada von durchgeknallten Space-Bösewichtern an seine schleimigen Fersen, um ihm seinen kostbaren Fund wieder abzugewinnen. Da jeder Superwurm neben vielen Feinden auch eine Aufgabe im Leben braucht, macht sich Jim auf, die liebevolle "Princess-What's-Her-Name" aus den Klauen ihrer fettleibigen Mutter, der **Alien-Queen** "Slug-For-A-Butt" zu befreien. Für passionierte Videospiele ist EWJ kein Unbekannter: Bereits 1994 erschien seine Abenteuer als Cartridge für Nintendos und Segas 16-Bit-Konsolen. Activisions Windows-95-Konvertierung basiert allerdings auf der "Special Edition", die bereits für Segas Mega-CD veröffentlicht wurde. Neben einem brillanten CD-Soundtrack verfügt die Luxus-Variante über Sprachausgabe, eine zusätzliche Waffe und einen Extra-Level, der

es in sich hat. Wie schon bei "Pitfall", verpflichteten die Kalifornier für die Umsetzung des Spiels das Team von Kinesoft. Und so läßt sich "EWJ" genau so simpel handhaben wie schon Harry Juniors Abenteuer bei den Mayas: Eine Installation findet erst gar nicht statt, nerviges Soundkarten- und Joystickkonfigurieren gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Am besten steuert sich der Wurm natürlich mit einem Gamepad, die Tastatur gibt ein gerade noch erträgliches Eingabegerät ab.

Ein Superwurm hat es nicht leicht. Um sich der Unmenge von Gegnern erwehren zu können, hat Jim zwei Waffen: seine Plasmawumme und sich selbst. Die Kanone verfügt anfangs über 1000 Schuß, die durch herumliegende Symbole aufgestockt werden können. Zusätzlich liegen ab und zu noch "Megashots" in der Gegend herum, die mit einem einzigen Schuß so gut wie jeden Feind ins Jump'n-Run-Nirwana befördern. Die **Homing Missiles** schließlich sind am schwersten zu finden, schalten sie doch selbsttätig den am nächsten stehenden Gegner unseres Helden aus. Geht Jim die Munition aus, benutzt er sei-

es in sich hat. Wie schon bei "Pitfall", verpflichteten die Kalifornier für die Umsetzung des Spiels das Team von Kinesoft. Und so läßt sich "EWJ" genau so simpel handhaben wie schon Harry Juniors Abenteuer bei den Mayas: Eine Installation findet erst gar nicht statt, nerviges Soundkarten- und Joystickkonfigurieren gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Am besten steuert sich der Wurm natürlich mit einem Gamepad, die Tastatur gibt ein gerade noch erträgliches Eingabegerät ab.



In "For Pete's Sake" wird Eure Hundeliebe auf die Probe gestellt

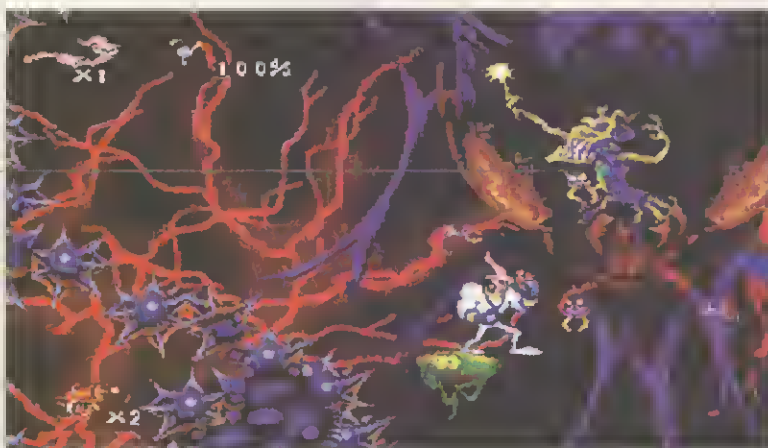


Das klassische **Jump'n Run** hat auf dem PC grundsätzlich schlechtere Karten als auf Konsolen. Das fängt schon damit an, daß ein Zappelphilipp wie Jim sich ohne ein warmgeleiertes Gamepad nur mit Mühe durch die wahnwitzigen Ereignisse bis zum Grande Finale mit Prinzeßchen schusseln läßt. Wer sich überdies hauptsächlich mit gemächlichen Adventures seine Computerspiel-Zeit um die Ohren schlägt, wird sein blaues Wunder erleben, denn EWJ ist trotz aller brillanten Situationskomik eine beinharte Herausforderung an Konzentration und Reaktionsvermögen. Zugegebenermaßen bietet EWJ als 2D-Scroller rein technisch keine Quantensprünge, doch es gibt einfach keine größere Motivation als zu spüren, daß sich hier ein paar Kreativlinge ausgetobt haben, die, weit von jeder Alltags-Routine entfernt, einen Heidenspaß an ihren digitalen Lausbubenstreichen hatten. Habenwill!

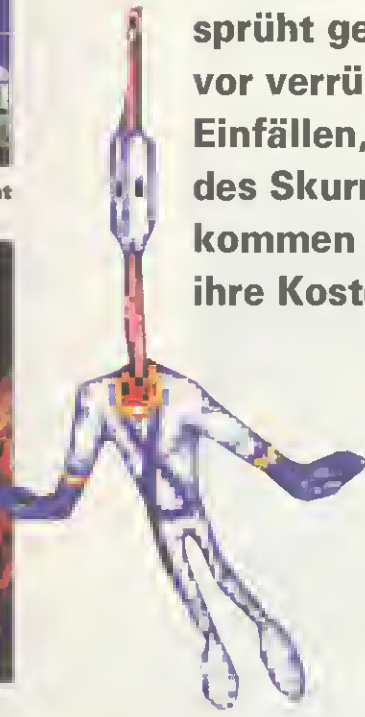
**SUPER**



"I'm nuds!" In einigen Levels wird Jim von seinem Anzug getrennt

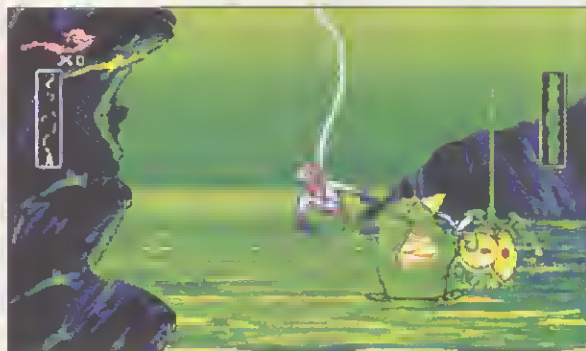


Der Endgegner: "Slug-For-A-Butt" verträgt so einiges, bevor sie das Zeitliche segnet (oben)



Das "beste Videospiel aller Zeiten" goes Windows 95. Earthworm Jim sprüht geradezu vor verrückten Einfällen, Fans des Skurrilen kommen voll auf ihre Kosten.

nen pinken Körper als "Peitsche". Diese Peitsche setzt er außerdem ein, um sich über klaffende Abgründe hinweg zu schwingen – wenn ich sowas früher mit Würmern probiert habe, sind sie immer durchgerissen, seltsam. Wie schon bei Pitfall sind die "Continues" eigentlich überflüssig, da Ihr in jeden gemeisterten Level per Pull Down Menü wieder einsteigen könnt. Eine Riesenverbesserung gegenüber den Konsolenvarianten: hier mußte der geduldige Spieler die gesamte Handlung an einem Stück durchzocken. *sg*




Oops! Das Bungee-Jumping üben wir dann wohl besser noch mal...



**SUPER**

Nachdem EWJ auf diversen Konsolen alle Rekorde brach, gibt's nun endlich eine PC-Version des pinken Hüpfers. Und was für eine: Schon "Pitfall" war ein Erlebnis in Sachen Grafik, Sound und Gameplay, aber EWJ setzt noch eins obendrauf. Die abgedrehten Charaktere, der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und 20 umfangreiche Level sorgen für anhaltendes Spielvergnügen. Der Hauptdarsteller ist so etwas wie der Jim Carrey unter den Sprites: Laßt Ihr ihn herumstehen, wird er zum Pausendown, der auch schon mal unter leisem Plätschern in die Gegend pinkelt. Technisch ist wieder alles vom Feinsten: Butterweiches Scrolling, die exakte Steuerung und ein hartes aber stets faires Leveldesign begeistern den Geschicklichkeitfanatiker. Bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, daß sich Kinesoft möglichst bald an die Umsetzung des zweiten Teils der Wurm-Saga macht!

Name	Earthworm Jim			System	Win'95
Genre	Geschicklichkeit			Festplatte belegt	.0 MByte
Hersteller	Activision			RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark				Joystick
Spiele	1			Extras	enthält MS-Plus!-Theme
	Deutsch	Englisch		Grafik	.80%
Spiel		✓		Sound	.78%
Anleitung		✓		<b>Spielspaß</b>	
Prozessor	386	486	Pentium	<b>87%</b>	
minimal		33			
empfohlen		75			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio	Bilder auf 	

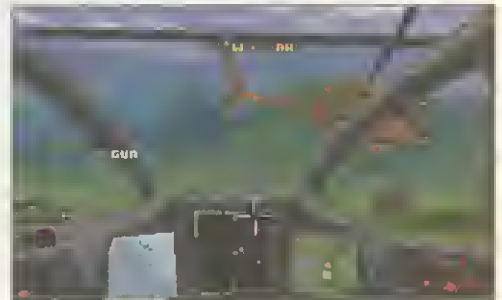
# THUNDERHAWK 2

**W**ir schreiben das Jahr 1999. Auf unserem Planeten brodeln es an allen Ecken. Drogenkartelle entwickeln sich zu Armeen, Separatisten beginnen blutige Bürgerkriege und Bananenrepubliken spielen sich zu militärischen Großmächten auf. Kurzum: Die gesamte Menschheit schreit förmlich nach einem Helden, der aus dem Schlamm heraushilft. Als Anführer der Hubschrauber-Elitestaffel "Firestorm", scheint Ihr hierfür genau der Richtige zu sein. Ausgerüstet mit dem "AH-73M Thunderhawk"-Helikopter – einer Art Kreuzung zwischen Apache und Comanche – werdet Ihr von Krisenherd zu Krisenherd geschickt, um für die NATO die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Bevor Ihr jedoch zur Hatz auf die bösen Buben blast, sucht Ihr Euch auf der Weltkarte Eure Lieblingskrise aus. Jeder Hotspot auf der Karte symbolisiert einen Konflikt, der per deutscher Sprachausgabe erläutert wird. Entscheidet Ihr Euch dann für eine "Campaign" geht's zum ersten Briefing, wo ein unsichtbarer Vorgesetzter Euch mit den Einsatzziele vertraut macht. Je nachdem, welche Gegner Euch erwarten, stattet Ihr den Donner-



**Ganz oben: Traumschiff in Not! Im Südchinesischen Meer rettet Ihr Touri-Dampfer**

vogel noch mit der entsprechenden **Bewaffnung** aus: Neben gelenkten und un gelenkten Raketen lagern diverse Bomben und die Anti-Schiff Missile "Penguin" in Eurem Arsenal. Eurem zerstörerischen Handwerk frönt Ihr in ausgedehnten voxelspacigen Umgebungen: Von der Wüste bis zum Panamakanal reicht die Auswahl an Einsatzgebieten. Neben zwei Pilotenperspektiven (eine mit, eine ohne Cockpit) gibt es noch eine recht unüber-



**Ganz oben: Alle Feindobjekte präsentieren sich mit schmunken Texturen**

sichtliche Außenansicht. Ein roter Richtungsindikator auf Eurem HUD zeigt den Weg zum nächsten Primärziel, wobei Ihr Euch an die vorgegebene Flugroute zu halten habt, ansonsten nörgelt die Einsatzleitung per Funk. Apropos Ziele: Die Gegnerschaft besteht in der Hauptsache aus sowjetischen Rüstungsprodukten wie dem Mi-24 Hind und dem Flakpanzer ZSU 23. Wie es sich für ein Actionspiel gehört, stürzen sich Eure Gegner in Scharen auf Euch, dank unbegrenzter Munition für die Bordkanone jedoch, werdet Ihr selbst ohne Raketen mit den meisten Unholden fertig. Umgekehrt reduziert jeder Treffer den Ihr einsteckt, Eure – ziemlich dick geratene – Panzerung bis hin zum Exitus, der gleichbedeutend mit "Game Over" ist; mehr als ein Leben habt Ihr nicht.



**GUT**

**Die Raketen fliegen** mir um die Ohren, gerade hat sich meine letzte Hellfire verabschiedet und meine Panzerung sieht auch ziemlich mies aus: Thunderhawk 2 ist Action pur. Mit einer Simulation hat dieses Spiel nichts zu tun, hierfür sind Eure taktischen Optionen einfach zu beschränkt, was der Spielfreude jedoch keinen Abbruch tut. Es macht einen Heidanspaß durch die beeindruckenden Landschaften zu fliegen und auf alles zu feuern, was sich bewegt. Die stimmige CD-Musik und die gelungene deutsche Übersetzung tragen ebenfalls zum ungetrübten Ballerspaß bei. Der geharnischte Schwierigkeitsgrad allerdings setzt dem Ganzen anfangs einen kleinen Dämpfer auf, selbst im "Easy"-Modus vergeht einige Zeit, bis Ihr eine Campaign erfolgreich hinter Euch gebracht habt. Spieler mit trainiertem Fauerfinger schlagen sofort zu, Simulationsfanatiker sollten es sich vor dem Kauf allerdings genauer anschauen.

Name	Thunderhawk 2			System	DOS
Genre	Action			Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Core Design			RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	.90 Mark			Joystick	keina
Spieler	1			Extras	keina

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** .....79%  
**Sound** .....80%

**Spielspaß**

**78%**  
Bilder auf

# HUMAN RECALL

Stellt Euch vor, Ihr taucht ganz tief und plötzlich geht Euch der Sauerstoff aus. Doch Froschmannleid ist Froschmannglück – natürlich ist die lebensrettende Grotte nicht weit und die dort angehäuften Piratenschätze bescheren Euch obendrein noch ein Abenteuer. Auch mir blieb die Luft weg, als ich die lieblos zusammengereichten, fäkalienfarbenen Räume auf der Suche nach einem brauchbaren Puzzle durchwandern mußte. Auch für mich wurde es aben-



Herumklickerei in ödem Ambiente

teuerlich, als ich feststellte, daß hier Stalaktiten vorzugsweise aus dem Boden anstatt von der Decke waechsen. Befindet sich der Pokal, den ich nach genauerer Untersuchung wieder zurücklegen mußte, nun tatsächlich ein zweites Mal in meinem Inventar? Daß man Türen öffnen kann, muß ich mir abgewöhnen, den hiesigen Piraten dienten sie wohl nur als Wanddekoration. Die Männer mit den Augenklappen hausten feudal, leider kann ich ihr "Möbilar" nicht durchsuchen. In Gängen finde ich überdimensionale "gemeiselte" Gesichter, wenn das die Inge wüßte, die würde sich freuen! Ein kleiner Nachwuchsfreiberter hat wohl eine Karte dieser Höhlenanlage gemalt, leider bat die mir bei meiner Orientierungslosigkeit auch nicht weitergeholfen – hier sieht einfach alles zu gleich aus. Zu meiner Verteidigung muß ich sagen, daß der kleine Racker wohl auch verdammt untalentierte war! Mist, ich finde hier nicht mehr raus und bevor ich mich ewig von diesen spärlichen Pflanzen ernähren muß, hänge ich mich lieber an diesem unmotiviert herumstehenden "Galken" auf. fh

VORSICHT!  
SCHROTT

Name ..... Human Recall  
Genre ..... Simulation  
Hersteller ..... NBG-Verlag  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A
System	.....DOS	
Festplatte belegt	.....6 MByte	
RAM-Ausstattung	.....8 MByte	
Steuerung	.....Tastatur, Maus	
Extras	.....keine	

Grafik ..... 19%  
Sound ..... 14%  
Spielepaß

8%  
Bilder auf



# METROPOLIS

Video und Computergames  
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruher Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRÄUCHTE SPIELE	NEUE SPIELE	NEUE SPIELE	PC-SPIELE MIT ROM	
<b>SUPER NINTENDO</b> ZODIUS ISLAND 80,00 129,90 FLECO 5,00 14,90 KING ARTHUR (US) 30,00 59,90 SPECTRE 5,00 14,90 FINAL FANTASY III 50,00 79,90 TOM & JERRY 30,00 59,90 DESERT STRIKE 30,00 59,90 DONKEY KONG 40,00 69,90 UND VIEL MEHR	<b>SONY PLAYSTATION</b> PSX IMPORT 325,00 449,90 PSX DEUTSCH 285,00 399,90 TOHSHINDEN 20,00 44,90 WORMS 30,00 59,90 PGA GOLF 20,00 44,90 AIR COMBAT 30,00 59,90 WIFEOUT 30,00 59,90 TEKKEN 20,00 44,90 MI OCTANE 40,00 69,90 FOUKON RETSLUDEN (JAP) 15,00 29,90 RAPID RELOAD 40,00 69,90 TWISTED METAL 40,00 69,90 FIFA 96 30,00 59,90 STREETFIGHTER THE MOVIE 15,00 29,90 WWF WRESTLE ARCADE 20,00 44,90 <b>SEGA SATURN</b> SATURN IMPORT 325,00 449,90 SATURN DEUTSCH 285,00 399,90 X COM (JAP) 50,00 79,90 VIRTUA RACING 30,00 59,90 DAYTONA 30,00 59,90 MANSION OF HIDDEN SOULS 20,00 44,90 PANZER DRAGON 20,00 44,90 INTL VICTORY GOAL 15,00 29,90 THUNDERHAWK 2 40,00 69,90 KING OF SPIRITS (JAP) 30,00 59,90 HANG ON GP (JAP) 30,00 59,90 RAYMAN 30,00 59,90 SHIN SHINOBI DEN (JAP) 20,00 44,90 CLOCKWORK KNIGHT 15,00 29,90 FIFA 96 40,00 69,90	<b>IBM PC CD ROM</b> WARRIORS 2 79,90 TRIVIAL PURSUIT 79,90 NBA JAM 209,90 PHANTASMAGORIA 169,90 SPACE MARINES 39,90 JAKARTA WREG 449,90 TOWER 299,90 BURIED IN TIME 89,90 WOODRUFF 89,90 ERANKENSTEIN 99,90 ALIENS 79,90 KINGDOM EAR REACHES 99,90 THUNDERHAWK 2 99,90 MONOPOLY 69,90 AIR POWER 89,90 WING COMMANDER 4 109,90 CEASAR 2 99,90 11th HOUR 99,90 OIG 74,90 LEISURE SUITE 1-6 79,90 ALIEN ODYSSEY 79,90 HUGO 69,90 CAPITALISM 89,90 BURN CYCLE 89,90 SIMON THE SOURCERER 2 89,90 REBEL ASSAULT 2 79,90 ALBION 99,90 HUMAN RECALL 99,90 STEEL PANTHER 79,90 ARCADE CLASSICS 89,90 BARYON 69,90 BEAVIS & BUTTHEAD 89,90 THE SCROLL 69,90	<b>IBM PC CD ROM ZUBEHÖR</b> FREQUENT SHOT SIFER 299,90 SOUNDBLASTER 209,90 PC MAUS STICK 169,90 SCREENBEAT 4 39,90 JAKARTA WREG 449,90 GRAVIS SOUND CARD 299,90 MANHATTAN TRACKBALL 69,90 MANHATTAN PRINTER STAND 19,90 MANHATTAN COPY HOLDER 19,90 MANHATTAN MONITOR ARM 89,90 PC COMBO KIT 99,90 BURGER MAUS PAD 39,90 NOTEBOOK BAG 99,90 JOYSTICK GENIUS 29,90 JOYSTICK LOGITECH WINGMAN 69,90 JOYSTICK LOGITECH EXTREME 99,90 SCANNER LOGITECH COLOR 199,90 SCANNER LOGITECH 256 99,90 MAUS LOGITECH 99,90 MAUS MITSUMI 39,90 DISKETTENBOX 9,90 HARD DISK KIT 850 MB 399,90 HARD DISK KIT 1,08 GB 499,90 HARD DISK KIT 1,275 GB 539,90	<b>Wir kaufen Ihre Spiele an!</b> Bitte rufen Sie vor an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielermassen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Abnahme an gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vergabe überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kla. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr). <b>Versandkosten</b> Porto (Inland) 6,00DM Mo-Fr 10:00 bis 18:30 Uhr Porto-Nachnahme 6,00DM Sa 10:00 bis 14:00 Uhr Porto (Ausland) 15,00DM La So 10:00 bis 14:00 Uhr <b>Öffnungszeiten</b> Mo-Fr 10:00 bis 18:30 Uhr Sa 10:00 bis 14:00 Uhr So 10:00 bis 14:00 Uhr <b>Sonstige Information</b> Komplette Preistaxe gegen 1,- DM in Buchform anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Presse & Lieferanten können variieren. <b>Versand Bestellannahme</b> 0541-66016 -66017 FAX 1 0541-66015

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN REAL 3 DO PHILIPS CD- ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplet- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Um Austausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren. Zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Um Austausch wegen nicht gefallener Ware ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

# ICE & FIRE



**Tetris-Erfinder Pajitnov in den kalten Tiefen des Alls.**



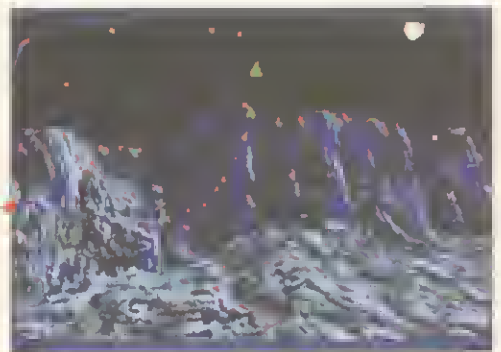
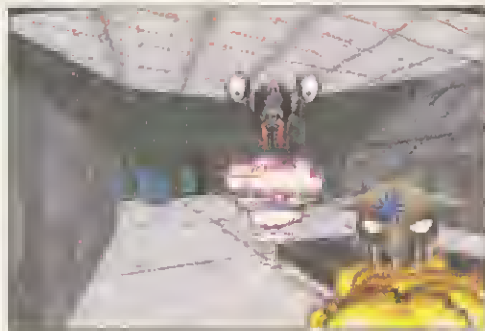
**Oben: Spieler on the Rocks - bei zu vielen Treffern erstarrt Ihr zum Eiskristall**

**Rechts: Frisch aufgetaut sind sie am gefährlichsten**

**A**lexey Pajitnov ist einer der bekannteren Namen der Softwarebranche: Vor einigen Jahren hat der Russe das Kult-Kästchenspiel Tetris erfunden. Nun macht Pajitnov eine Kehrtwende und stellt gemeinsam mit einem anderen der Ur-Tetris-Entwickler – einem Herrn namens Vladimir Pokhilko – statt eines weiteren Denkspiels einen waschechten Action-Titel vor.

In "Ice & Fire" geht es um ein gleichnamiges binäres System, das von einem Forschungsschiff erkundet werden soll. Kaum sind die Erdlinge auf einem Asteroiden gelandet und haben dort ihre Raumstation errichtet, werden sie auch schon von einer fremden, äußerst feindseligen Lebensform angegriffen: den Speriden. Der Kommandant der Wissenschaftler zieht verzweifelt die Notbremse und friert kurzerhand den gesamten Asteroiden ein. Natürlich können die armen Forscher und die sie begleitenden Soldaten nicht bis in alle Ewigkeit auf Eis liegen, und so werdet ihr beauftragt, die Station zu retten, die Menschen wieder aufzutauen und hinter das düstere Geheimnis der Aliens zu kommen.

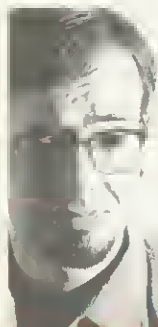
"Ice & Fire" besteht eigentlich aus zwei Spielen: Zuerst fliegt Ihr auf **vorberechneten Gleisen** über die Asteroiden-Oberfläche und klickt an Weggabelungen jeweils in eine von mehreren Richtungen, um irgendwann an der jeweils richtigen Landeplattformen anzukommen. Zur



**Verkehrsleitsystem: Die grünen Punkte führen zum Ziel**

Abwehr feindlicher Raumschiffe ist ein gelegentlicher Druck auf die Leertaste notwendig, worauf eine Rakete losschießt und die bösen Buben vom Himmel holt: Zielen müßt Ihr nicht, die Rakete findet Ihr Opfer auch selbständig. Wenn Ihr nicht aufpaßt und versehentlich auf ein totes Gleis gelangt, rummt Ihr gegen den nächsten Berg oder werdet in die unendlichen Tiefen des Weltalls hinauskatapultiert. Sobald Ihr aber die richtige Plattform gefunden habt, geht es nach kurzen Zwischensequenzen auf in den zweiten Teil: Diesmal dürft Ihr Euch in echten 3D-Raumstationen frei umherbewegen. Um die Außerirdischen zu finden, sucht Ihr Euch einen der zahlreichen herumstehenden **Eiskristalle** beraus und beschießt ihn mit einem heißen Energieball. Das Eis schmilzt sofort, und im besten Fall kommt entweder ein nützlicher Gegenstand oder einer der tiefgefrorenen Soldaten zum Vorschein und steht Euch fortan zur Seite. Wenn Ihr Pech habt, war im Eis ein Monster versteckt, das Ihr im eigenen Interesse mit einem Frosta-Geschoß schnellstmöglich wieder einfrieren solltet.

"Ice & Fire" läuft komplett unter Windows 3.1 oder -95, jeweils in einer passenden 16-bzw. 32-Bit-Version in einem SuperVGA-Fenster. *ste*



**Kalt und heiß** ergibt normalerweise lauwarm. Wenn es das nur wäre: Bei mir sorgt "Ice & Fire" eher für mentale Frostbeulen. Die eigentlich spannende Grundidee, Eiskristalle als Überraschungseier zu verwenden und daraus entweder etwas Hilfreiches oder ein gefährliches Monster hervorspringen zu lassen, wurde insbesondere technisch in den Sand gesetzt: Häßliche Grafiken, eine unpräzise Steuerung und dazu eine wackelige Engine treiben auch den fanatischsten Action-Freak eher zur Weißglut. Ich frage mich wirklich, warum sich Alexey Pajitnov das antut: Würde der Mann alle Jahre einen neuen Tetris-Clone oder eine weitere Konvertierung (wozu gibt es denn ständig neue, noch nicht versorgte Konsolen- und Betriebssysteme?) auf den Markt werfen, sollte die Rente doch eigentlich gesichert sein.

Fazit: Wer sein Geld wirklich für Ice & Fire ausgeben will, kaucht sich lieber ein Magnum und 'ne Flasche Tabasco.

Name ..... **Ice & Fire**  
 Genre ..... Action  
 Hersteller ..... GT Interactive  
 Niveau ..... mittel  
 Preis ..... ca. 100 Mark  
 Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... Win3.1/95  
 Festplatte belegt ..... 15 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras ..... Unterstützt Virtual i-O

**Grafik** ..... **29%**  
**Sound** ..... **37%**  
**Spielepaß**



Bilder auf

**HILFE**



# ICEBREAKER



Hier wird gerade einer der orangen "Meenies" gevierteilt

Mit 20th Century Fox dringt ein weiterer Medienriese in den PC-Spielemarkt, der uns als Erstlingswerk aber wundersamerweise weder Renderadventure noch Interactive Movie, sondern ein recht altmodisches Geschicklichkeitsspiel auf dem Amiga-Niveau der späten 80er Jahre präsentiert. Eure Spielfigur, eine flachgelegte Pyramide, bewegt sich durch einen Wald aus unbeweglichen Figuren - verschiedenfarbige Pyramiden - und wird beim Bemühen alle zu ver-

nichten von diversen Gegnern - mehr oder weniger bössartige Pyramiden - verfolgt. Ähnlich abwechslungsreich wie das geometrische Spektrum der Sprites gibt sich das Spielgeschehen: 150 Level lang trägt man Pyramiden ab, kämpft mehr mit der Steuerung als gegen den Feind und ist froh, daß wenigstens die abgegebenen Schüsse Kugeln und keine kleinen Pyramiden sind. Wer nach ein paar Stages noch keine pyramidenförmigen Augen hat, kann sich Szenarien im mitgelieferten Editor selbst designen.

Name	Icebreaker		System	Windows
Genre	Geschicklichkeit		Festplatte belegt	2 MByte
Hersteller	20th Century Fox		RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/schwer		Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 80 Mark			Joystick
Spieler	1		Extras	eingebauter Editor
	Deutsch	Englisch		
Spiel	✓		Grafik	29%
Anleitung	✓		Sound	37%
Prozessor	386	486 Pentium		
minimal	33			
empfohlen	66 90			
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
	✓			
Sound	S'Blast	GMidi CD.A		
	✓			

**23%**

Icebreakers ist ein stupides Spielchen für Pyramidenhasser und solche, die es werden wollen.

## SUPERVISION ENTERPRISES

### GEWINNSPIEL - GEWINNSPIEL

Jeden Monat verlosen wir **5x Einkaufsgutscheine** im Wert von **70,- DM**. Was Ihr tun müßt?

Zählt einfach die Artikel die wir hier im Angebot haben, so einfach ist das. Solltet Ihr in diesem Monat bei uns schon bestellt haben, so nehmt Ihr autom. an der Verlosung teil. Ansonsten schreibt eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

SUPERVISION Enterprises  
-Gewinnspiel-  
Backnanger Str. 53  
71546 Grobaspach

### !!! TOP-ANGEBOTE, DIE SPAREN HELFEN !!!

CD-ROM	PC 3,5"
Flight Unlimited DV 99,90	Arctost DV 59,90
Lemmings 3 DA 89,90	Bitag! DV 84,90
Panzer General DA 89,90	Das Ami DV 93,90
ran Soccer DV 84,90	Die Siedler DV 71,90
US Navy Fighter DV 99,90	Discworld DA 79,90
Wing Comm. 3 DV 119,90	Hanse DV 49,90
Wing Commander IV i.V.	Tie Fighter DV 77,90

Sehr geehrte K...  
Wir führen... Hardware  
Amiga, Erosk...  
sowie S... IA  
Fordern Sie unseren Katalog  
Gesamtkatalog an.

Hardware:  
PHILIPS CD-ROM  
Quad.Speed STAPI, IDE,  
3,5" fest. Disk, IDE Kabel,  
Audioskabel 269,90  
CD-ROM Caddy 8,50

Versandkosten: Ab 250,- DM Porto frei  
Bei Vorkasse 5,50 DM/ Nachnahme 9,50 DM  
DV=Spil und Anleitung deutsch/ DA=deutsche Anleitung  
i.V.=Spiel ist in Vorbereitung, Vorbestellung möglich!



Telefon  
0 63 41-8 79 93  
FAX  
0 63 41-8 83 32

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM  
Fast alle Titel sind ständig vorrätig

3D Ultra Pinball /D 84,90	Fleet Defender Gold /A 84,90	ran Trainer 2 /D 89,90	WipEout /A 84,90
11th our /D 94,90	Formula One GP /D 44,90	Rebel Assault /D 54,90	Witchaven /A 89,90
Aces of the Deep /D 59,90	Formule One GP 2 /D** 99,00	Rebel Assault 2 /A 69,90	Wizzardry 6 & 7 Del 79,90
Aces of Deep Miss. (3.5") /D 39,90	Frankenstein /D 99,90	Riddle of Master Lu /D 89,90	Worms /D 74,90
Access the Rhine /D 89,90	FX Fighter Aktionspreis 69,90	Rise of Robots /D 69,90	WWF Wrestling /A 54,90
Albion /D 89,90	Gabriel Knight 2 /D 99,90	Sans World of Soccer /D 89,90	X-Wing Collection /D 79,90
Allen Odyssey /A 89,90	Grand Prix Manager /D 99,90	Shannare /D 89,90	"Z" /D 79,90
Alone in the Dark 2 /D 59,90	Heart of Darkness /D** 99,90	Shell Shock /A 89,90	Auszug aus unserem Gesamtinventar
Apache Longbow /D 79,90	Hexagon Kartell /D** 99,90	Sierra Originate je 29,90	Ein Anni genädigt
Ascendancy /D 89,90	Hexen /E 69,90	Silent Hunter /A** 89,90	
Batilla Isle 2 Scenario /D 54,90	Hi Octena /D 64,90	Sim City 2000 Coll. /D 94,90	
Battle Isle 3 /D 89,90	History Line 14-18 /D 64,90	Sim Isle /D 84,90	
Bermude Syndrome /D 89,90	Hugo 3 (neue Levels) /D 49,90	Star Trek /A 89,90	
Betrayer el Kronor /D 79,90	Indy Car Racing /A 24,90	Star Trek Coll. Ed. /E 129,90	
Blind! /D 89,90	Indy Car 2 /D 89,90	Steel Panthers /D 79,90	
Blood & Actionpreis 79,90	Jagged Alliance ab 59,90	Simon the Sorcerer 2 /D 84,90	
Bleifuss /A 89,90	Jazz Jackrabbit eb 54,90	Space Marines /D 84,90	
Braindead 13 /D 79,90	Kings Quest 7 /D 89,90	Space Quest 1-5 /A/D 94,90	
Cesar 2 /D 89,90	König der Löwen (3.5") /A 64,90	Space Quest 6 /D 89,90	
Capitalism /D 89,90	Kyria 2 /D 39,90	Star Trek 2: First Unity /D 99,90	
Chewy Et c Iron F5 /D 79,90	Kyria 3 /D 49,90	Star Trek Coll. Ed. /E 129,90	
Civil War (Amerka) /D 89,90	Lands of Lore /D 39,90	Steel Panthers /D 79,90	
CivNet /D 99,90	Lands of Lore 2 /D** 99,90	Stonekeep /D 89,90	
Colonization /D 79,90	Larry Deluxe (1-6) /A 89,90	Strike Com & Privateer /A 84,90	
Comanche & Miss /D 79,90	Lemmings 1+2 /A 49,90	Subway 2050 /D 39,90	
Command & Conquer /D ed E 89,90	Lemmings 3 /A 79,90	Syndicate -> /D 39,90	
Commander Aces	3D Lemmings /A 89,90	System Shock Enh /D 39,90	
o 1 Deep /D 84,90	Little Big Adventure 1 /D 89,90	Tekwar /D 89,90	
Creature Shock /D 89,90	Little Big Adventure 2 /D 99,90	Templar /A 79,90	
Crusade (Greenwood) /D 89,90	Lode Runner /D 79,90	T.F.X. /A 49,90	
Crusader - ke Remora /D 89,90	Lucas Art Class. Adv. /A104,90	Thunderhawk 2 /A 89,90	
Cyberia ab 59,90	Lucas Art Class. Sim. /A 99,90	Terminator: Futur Shock /D 89,90	
Cybermage /D 89,90	Made in Germany /D 79,90	T.F.X. Eurofighter 2000 /D 94,90	
Cybermanie /A 79,90	Magic Carpet 2 /D 79,90	The Dig /A 89,90	
D-Info Telefonatbank 99,90	Master of Orion /A 44,90	Theme Park /D 84,90	
DSA 1 Schicksalsklinge /D 69,90	Mechwarrior 2 /D 89,90	The Need for Speed /D 89,90	
DSA 2 Sternschweif /D 79,90	Megepact 3 /E 79,90	Tie Fighter & Miss /A 74,90	
DSA 3 /D** 89,90	Mega Race /D 44,90	Tilt /A 89,90	
Der Duizendzirkel /D 79,90	Metaltech Earthsiege /D 89,90	Time Gate /D 89,90	
Die Siedler /D 54,90	Mission Criticat /A 89,90	Top Gun /D** 99,90	
Die Siedler 2 /D** 69,90	Monopoly /D 79,90	Torne Passage /D 89,90	
Der of the Tentacle /D 89,90	Mortal Call /D 79,90	Transport Tycoon Del /D 84,90	
Der Planer 2 /D 89,90	Need for Speed /D 79,90	UFO Enemy Unknown /D 39,90	
Der Tallmann /D 79,90	NHL Hockey 95 /D 89,90	UFO 2 - X-CDM /D 89,90	
Descent /A 79,90	NBA Live '95 /A 79,90	Ultima 7 Complete (EA Class) /A 39,90	
Destruction Derby /A 84,90	Panzer General ab 79,90	Ultima Underworld 1 & 2 (EA Class) /E 39,90	
Dime City /D 89,90	Panzer General 2 /A 79,90	Warcraft /A 86,90	
Disregard Win-85 /A 49,90	PGA Tour Golf 486 /A 89,90	Warcraft II 2 /D 89,90	
Duke Nukem 3D /A** 84,90	PGA Tour '96 /A 89,90	Waterworld Action /A** 89,90	
Dune 1/ Dune 2 /A 39,90	Phantasmagoria /D ed E 89,90	Waterworld Collection /A 89,90	
Dungeon Master 2 /D 89,90	Pinball Fantasies Deluxe /A 79,90	Wild Lemba /A 89,90	
Elite 3 + Update /D 74,90	Pinball Mayan Adv /E 84,90	Wing Commander /D 89,90	
Entomorph /E 79,90	Pole Position /D 89,90	Armeda ab 49,90	
Fade to Black /A 89,90	Police Quest SWAT /D 94,90	Wing Commander 3 /D 99,90	
Fifa Soccer '96 /D 89,90	Privateer /A 34,90	Wing Commander 4 /D 109,90	
	Pro Pinball - The Web /A 89,90		
	Psycho Pinball /A 79,90		
	ren Soccer /D 89,90		

# IMPERIUM ROMANUM

**Gaudeamus igitur? Skrupellose Gangster drehen am Rad der römischen Historie.**

**F**ür deutsche Spieleprogrammierer gibt es ein neues Trauma: Als Mädchen für alles in einer öffentlichen Kultureinrichtung Frondienst zu verrichten. Denn ähnlich wie sein schottischer Kollege Archibald Applebrook (Test PP 12/95) verbringt der junge Gaius Ludus den Großteil seiner Zeit im Zigarrenquahl eines ständig mißgestimmten Museumsleiters. Schauplatz der Geschichte ist das antike Rom, das sich auf den zweiten Blick als nicht ganz authentisch entpuppt: Zum Entsetzen jedes Lateinlehrers geben sich Toga und Turnschuh, Gladiatorenkämpfe und Dosenbier in Gaius' Heimat ein Stelldichein. Schuld daran sind zwei Westentascbenganoven aus der Zukunft, die dem altehrwürdigen Julius Caesar und seinen Zeitgenossen im Austausch

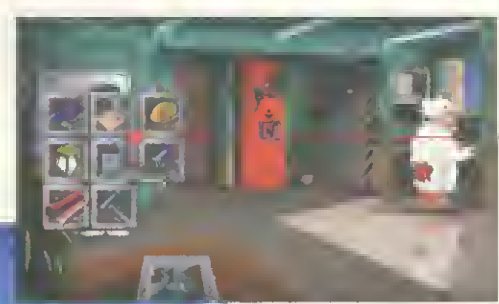


**Statt Caesar zu plätten, vergnügt sich der Senat lieber bei einer Partie Tetris**

tausende bis in die Gegenwart überdauert. Nichtsahnend stolpert Gaius, der zwischen Tretrollern und Triumphbögen aufgewachsen ist, über eine Botschaft von Prof. Paula Potterley, die ihn auf die Fährte der von ihr entwickelten und von den Gaunern mißbrauchten Zeitmaschine ansetzt. Um also die Realität wieder mit den Geschichtsbüchern in Einklang zu bringen, muß Gaius zurück ins Jahr 44 v. Chr. beamen und die futuristischen Fremdkörper entfernen.

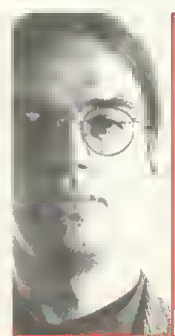
Klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, kommt eine je nach Objekt variierende Auswahl an Befehlspiktogrammen zum Vorschein. Das gleiche Verfahren veranlaßt Gaius dazu, den **Inhalt seiner Taschen** kundzutun.

Das Programm gibt Euch die Möglichkeit, die Farbtiefe der Grafik zu bestimmen. Dramatische Unterschiede zwischen dem üblichen 256-Farben-SVGA-Modus und Truecolor sind allerdings nicht auszumachen. Hin und wieder gibt es etwas Musik, meist beschränkt sich der akustische Genuß jedoch auf gut gelungene Sprachausgabe und Hintergrundgeräusche. us



**Oben: Der griechische Gastarbeiter logiert in der Tonne**

gegen römische Kostbarkeiten allerlei moderne Errungenschaften andrehen. Das bat zur Folge, daß gewichtige historische Ereignisse – wie beispielsweise der Mord am Imperator durch Brutus – nicht stattfinden und die Tyrannei der Kaiserzeit die Jahr-



**Ungeniert bedient sich** "Imperium Romanum" bei großen komödiantischen Vorbildern: "Asterix" kann sich unwissentlich als Patenonkel von illustren Gestalten wie "Stultus Ignorantus" oder "Simplex Obscurus" glücklich schätzen, die beiden zeitreisenden Stinkefinger sind den "Blues Brothers" wie aus dem sonnenbebrillten Gesicht geschnitzt, und auch die Aufnahmeprüfung für die örtliche Widerstandsbewegung kommt Kennern von "Life of Brian" seltsam bekannt vor. Die locker und flockig zu bewältigenden Puzzles ballen sich in der ersten Hälfte des Programms in wenigen Räumen, zwischen denen eifrig hin- und hergewandelt wird. Zum Schluß hin verbessert sich das Grafik/Rätsel-Mischungsverhältnis. Locations und Sprites sind optisch genießbar, die Animationen der Personarum dramatis hätten ruhig etwas variabel ausfallen können.

**GEHT SO**

Name .... **Imperium Romanum**  
 Genre ..... Adventure  
 Hersteller ..... Rainbow Arts  
 Niveau ..... niedrig  
 Preis ..... ca. 120 Mark  
 Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CV-A.

System ..... DOS  
 Festplatte belegt ..... 75-268 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Maus  
 Extras ... Hi- und Truecolor-Modus

**Grafik** ..... **61%**  
**Sound** ..... **54%**  
**Spielspaß**



# Jet + Stream

SOFTWARE-VERSAND  
POSTFACH 1243  
76346 LINDENHEIM

DV - DEUTSCHE VERSION  
DA - DEUTSCHE ANLEITUNG  
EV - ENGLISCHE VERSION  
(\*) WÄR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR  
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN

Bestellannahme rund um die Uhr,  
auch am Wochenende.  
BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#  
TELEFONNUMMERN: (07247)1254  
(07247)1031  
(07247)1032  
FAX: (07247)3549

Wir führen auch 3,5 Zoll Disketten

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

## PC CD-Rom

11th Hour	DV	89,99
3 D Lemmings	DA	89,99
3 D Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99
Absolute Zero	DV	79,99
Across the Rhine	DV	94,99
Adams Family Pinball	DA	67,99
Agile Warrior F-111X		

Der Flinner 2	DV	74,99
Der Reeder	DV	79,99
Der Tulismann	DV	74,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höllewelt Saga	DV	82,99
Discworld	DV	82,99
Dracaweb	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	87,99
EA Sports Rugby	DA	39,99
Earthworm Jim /Win95	DV	74,99
Earthworm Jim II	DV	82,99
Eight Ball Deluxe 2.0	DA	59,99
Elite 3	DV	94,99
Empire 2	EV	79,99
Entomorph	DV	72,99
Epic Pinball	DA	79,99
Extractors	DV	64,99
Extreme Pinball	DA	59,99
Eye of the Storm	DV	89,99
Fade to Black	DV	82,99
Fatal Racing	DV	74,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer Internat.	DV	72,99
Fighter Duell	DA	67,99
Final Approach	DA	49,99
Flashback	DV	72,99
Flight II - Amazon Queen	DV	79,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	92,99

Little Big Adventure	DV	94,99
Live Action Football	DA	82,99
Lode Runner - Network	DV	89,99
Lust Signals	DV	79,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	84,99
Machiavelli the Prince	DV	91,99
Mail TV 2	DV	74,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 1	DV	34,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering /Win95	DV	99,99
Mechwarrior 2 Exp - Pack	DV	49,99
Mechwarrior 2 /Win95	EV	84,99
Mechwarrior 2 Netzwerk	DV	
Mechwarrior 2 Spec. Edition	DV	
Metal Marines	EV	69,99
Mission Critical	DA	82,99
Monopoly	DV	64,99
Myst Special Edition	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	87,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	84,99
Panzer General 2	DV	74,99
Perfect General 2	DA	79,99
Phantasmagoria (7 CD)	DV	89,99
Pinball 95/Win95	DV	
Pinfall /Win95	DV	89,99

Fluxer / Win95	DA	64,99
This means War! /Win95	DV	92,99
Thunderhawk 2	DV	79,99
Thunderscape	DV	74,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA	69,99
Tilt	DA	54,99
Top Gun - Fire at Will	DV	99,99
Torin's Passage	DV	89,99
Total Distortion	EV	77,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Virtual Karts	DV	104,99
Warcraft 2	DV	79,99
Werewolf vs Comanche	DV	89,99

## Albion DV 84,99

Alien Odyssey	DV	79,99
Aliens	DA	74,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	59,99
Amerika 1861-1865	DV	94,99
Anvil of Dawn	DV	99,99
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	82,99
Awful Green Things	DA	
Aztec - Empire of the Blood	DV	
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	89,99
Battle Race	DA	87,99
Beaves and Butthead	EV	64,99
Bermuda Syndrome	DV	89,99
Biling	DV	64,99
Bioforge	DV	87,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date	DA	54,99
Bramble 13	DV	74,99
Buried in Time	DV	79,99
Caesar I	DA	24,99

## Formular One GP2 DV 99,99 \*

Frankenstein - T.T.E.B. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	74,99
Frontlines	DV	64,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	24,99
Gabriel Knight 2	DV	89,99

## Pole Position DV 84,99

Pitice Quest SWAT	DV	89,99
Pitfall Champion/Win95	DA	74,99
Powerhouse	DV	59,99
Preflight FS5	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	59,99
Q - Pop	DV	69,99
Ran Success	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	59,99
Rebel Assault 2	DV	99,99
Return to Zork	DV	29,99
Riddle II, Master Lu	DV	89,99
Ring der Nibelungen	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	84,99
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Sid Meier Classics	DV	94,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Sim Tower /Win	DV	79,99
Sim Town	DV	69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	89,99
Star Trek Onipedia	EV	79,99
Steel Panthers	DA	72,99
Stonekeep	DA	84,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	72,99

## Westwood Compilation

-Dune 2  
-Kyrandia 1-3  
-Lands of Lore  
DV 74,99

Wellands	DA	72,99
Wing Commander 3	DV	84,99

## Wing Commander 4 DV 99,99 \*

Wolf	DV	72,99
Wonus	DV	72,99
WWF Wrestle Mania	DA	89,99
Zane Raiders	DA	69,99
Zool 2	DA	59,99

## CAESAR 2 DV 79,99

Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy - Flucht von F5	DV	79,99
Chronomaster	DA	84,99
Civilization 2000	DV	
CivNet	DV	99,99
Clearing House	DV	69,99
Command & Conquer	DV	89,99

## Gene Wars DV 79,99 \*

Goblins 3	DV	24,99
Goblins 4 / Woodruff...	DV	77,99
Grand Prix Manager	DV	89,99
Hardball 4	DA	82,99
Hauptoon 2 Deluxe	EV	79,99
Hattrick / Ikann	DV	82,99
Heart of Darkness	DA	89,99
Heroes of Might & Magic	DV	79,99
Hexen	DA	79,99

## Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND DV 29,99

Combat Air Patrol	DA	59,99
Command Aces of the Deep	DV	94,99
Commodore 64 Action Pack	EV	34,99
Conquerni	DV	29,99
Conquest o. t. New World	DV	89,99
Crisaile	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	DV	89,99
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	74,99
Cyberwar	DV	109,99
Daedalus Encounter	DV	99,99
Daggerfall	DV	94,99
Dark Universe	DV	82,99

## Hi Octane DV 34,99

History Line 1914-1918	DV	29,99
HUGO	DV	69,99
Human Recal	DV	84,99
In the First Degree	DV	84,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
Inherit the Earth	EV	89,99
J. Madden Football 96	DV	89,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Jewels of Orakel	DV	84,99
Kaiser Deluxe	DV	62,99
Kind of Magic 4	DV	49,99
Kingdoms of Germany	DV	74,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	84,99
Kings Quest Col. 1 - 6	DA	84,99
Klick'n Play	DV	94,99
Knights of Xenia	DV	89,99
Last Dynasty	DV	79,99
Lull Devil	DA	67,99

## Das schwarze Auge 3 DV 79,99 \*

Deathkeep AD&D /Via95	EV	79,99
Der Druidenzirkel	DV	82,99
Der Kapitalist /Capitalism	DV	79,99

## TFX Eurofighter 2000 DV 89,99

Terror Trax /Win95	DA	
--------------------	----	--

## Terminator Future Shock DV 74,99

The Dig	DV	74,99
The Mutation of J.B.	DV	
The War College	DV	

## Lösungshilfe über 250 Spiele

Hint Shop Attic Selling Point  
Sydex  
Sammelbände SSI  
Markt & Technik CPS Heideck

## Zubehör

Analog PRO	Gravis	59,99
Filebird-Prog Joystick	Gravis	119,99
Game Pad	Gravis	37,99
Phoenix-Prog Joystick	Gravis	189,99
CH Pedals	CH Products	109,99
CH Throttle	CH Products	159,99
F-16 Combat Stick	CH Products	149,99
F-16 Fighterstick	CH Products	189,99
F-16 Flightstick	CH Products	99,99
Flight Stick	CH Products	79,99
Flight Stick Pro	CH Products	124,99
Flightstick	CH Products	82,99
Flightstick Pro	CH Products	134,99
Jet Stick	CH Products	74,99
Mach III	CH Products	74,99
Pro Throttle	CH Products	199,99
Virtual Pilot - Steuerhorn	CH Products	169,99
Competition Pro 5000 Black	Dynamics	27,99
Competition Pro Mini Star	Dynamics	32,99
Wingman Extreme	Logitech	89,99
Joypad programmierbar	Suncom	89,99
Formular T2 Lenkrad	Truismaster	249,99

Händleranfragen erwünscht

Vorkasse DM 60,- (Einscheck oder Überweisung). Bei Nachnahme DM 10,- 50 zzgl. Nachnahmegebühr.  
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal.  
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Ab DM 250 keine Portokosten

# LOCUS



Die Powerbeams bringen verbrauchte Energie sofort zurück (oben)



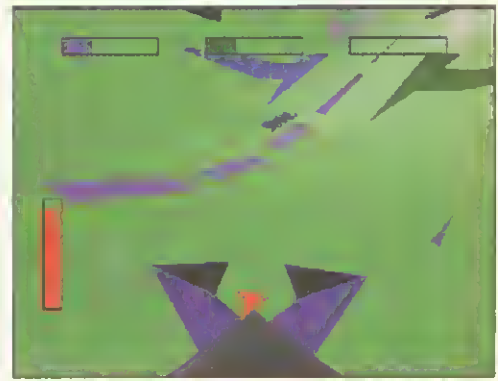
Hier informiert Ihr Euch über Eure niederträchtigen Gegner (oben)

Das Schöne an der virtuellen Realität ist die Tatsache, daß wir uns im computergenerierten Raum all die Dinge erlauben dürfen, für die wir in der realen Welt schon längst im Knast oder Sanatorium sitzen würden. Spiele-Entwickler nutzen außerdem gerne den Kunstgriff, ihre Produkte in der VR spielen zu lassen, um so Vorwürfe der Gewaltverherrlichung von vornherein abzublocken. Spielfiguren sterben nicht wirklich, falls Blut spritzt, ist es auch nicht "echt", BPS, was willst Du mehr? "Locus" schlägt in eben diese Kerbe und entführt Euch in die Arena eines ziemlich rüpelhaften Virtual-Reality-Sports der Zukunft. Das Spiel findet in einer Arena statt, in der sich drei Mannschaften à zwei Mitspielern in ihren (virtuellen) Hovercycles um (virtuelle) Bälle und Punkte zanken. In jeder Arena stehen drei "Tore", die mit den Farben ihrer Mannschaften gekennzeichnet sind. Um einen Ball ins Tor zu bugsieren, müßt Ihr die Pille mit Eurem magnetischen Greifer festhalten

und gegen den Widerstand der Gegner in eines der feindlichen Goals bugsieren. Da jedes Cycle mit Laserkanonen ausgestattet ist, ist das jedoch nicht ganz so einfach, wie es sich anhört. Sämtliche Treffer, die Ihr einsteckt, kosten Euer Gefährt Energie, die durch einen Statusbalken in Eurem Cockpit symbolisiert wird. Nähert sich dieser Balken seinem Ende, gilt es entweder durch einen der "Powerbeams" zu fahren und aufzutanken oder aber Euren vorzeitigen Abschied aus

der Arena zu nehmen. Gesteuert wird das Cycle mit dem Joystick, zwecks besserer Übersicht könnt Ihr aber auch Euren Kopf unabhängig von der Fahrtrichtung herumschwenken. Besitzer eines VR-Headsets stellen ihren Blick direkt durch Kopfbewegung ein, alle namhaften Geräte werden von "Locus" unterstützt. Habt Ihr der ersten gegnerischen Mannschaft genügend Tore 'reingedrückt, scheidet sie aus und Ihr kämpft nur noch gegen einen Gegner. Besiegt Ihr auch diesen Kontrahenten, gewinnt Ihr das Match und macht eventuell Talentsucher der wichtigen Vereine auf Euch aufmerksam, die Euch für ihre Mannschaft abwerben wollen.

sg



Wie Ihr seht, strotzt Locus nur so vor grafischen Finessen (oben)

**Virtuelle Sportarten: Vielleicht das Medienereignis der Zukunft. Mit Locus frönt Ihr schon heute dem Computersport.**



**Locus:** Der Name ist Programm! Selten erblickten meine Augen ein Spiel auf dem Monitor, das diesem Machwerk in Sachen Langeweile, Unspielbarkeit und schlechter Aufmachung das Wasser reichen konnte. Neben der einfalllosen Grafik und den knarzigen Soundeffekten, zerzte vor allem das öde Spielprinzip an des Testers Nerven. Erschwerend kommt hinzu, daß Ihr nie die Übersicht über das Geschehen in der Arena habt: So hat mir erst ein Blick ins Handbuch klargemacht, daß mir ein Teamkollege zur Seite steht. Mit einem VR-Controller könnte man dieses Manko wahrscheinlich ausgleichen, aber wer will heutzutage schon 2000 Mark in diese noch unausgereiften Geräte stecken? Auch der Multiplayermode ist wahrhaftig kein Kaufargument, denn es gibt unzählige wesentlich bessere Sportspiele auf dem Markt, die Ihr auch gegen Freunde zocken könnt.

**HILFE**

Name	Locus			System	Windows, DOS
Genre	Action			Festplatte belegt	12 MByte
Hersteller	GT Interactive			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark			Joystick	unterstützt VR-Headsets
Spieler	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel		✓		<b>Grafik</b>	<b>...21%</b>
Anleitung		✓		<b>Sound</b>	<b>...25%</b>
Prozessor	386	486	Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		66			
empfohlen		75			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	✓ S'Blast	✓ GMidi	CD-A.		

**17%**

# KNIGHT MOVES



Und wieder hat Alexey Pajitnov zugeschlagen: Zumindest die Grundidee, so wird auf der Packung von "Knight Moves" geworben, stammt vom Tetris-Erfinder. In den Credits taucht Pajitnov dann allerdings nicht weiter auf.

Das Spielprinzip des Geschicklichkeits-Denkspiels ist einfach: Ihr habt einen Ritter, den Ihr auf einem **Schachbrett** in den bekannten Richtungen des Springers verschieben könnt, immer zwei Felder geradeaus und dann eines auf die Seite. Mit diesen Bewegungen müßt Ihr entwe-

der auf Münzen büpfen und sie damit einsammeln oder aber Schwerter in festgesetzter Reihenfolge zusammetragen – das war's dann auch schon. Dazu gibt es noch Spezialfelder mit tödlichen Fallen und allerlei Ungetier, dessen Berührung ebenfalls tunlichst zu vermeiden ist. Zur Abwehr solcher Gefahren gibt es in den späteren Leveln aber bestimmte Bonusgegenstände wie etwa **magische Stiefel**, die Euch vor solchen Gefahren sicher beschützen.

"Knight Moves" ist gar nicht so schlecht: Die Grafik stimmt, und das Spielprinzip sollte jeder nach wenigen Minuten kapiert haben. Es macht kurzfristig durchaus Spaß, den Ritter über das Schachbrett springen zu lassen – ein typisches Mittagspausenspiel eben. Allerdings frage ich mich ernsthaft, warum in der Windows-Hilfedatei eine längere Fantasy-Gruselgeschichte zur Begründung für das seltsame Gebaren unseres Ritters erzählt wird: Nichts gegen spannende Storys, aber mit dem Spiel hat das rein gar nichts zu tun.

ste



Ritterspiele: Der blechene Kamerad bewegt sich wie der Schach-Springer

Name ..... **Knight Moves**  
 Genre .Geschicklichkeits-/Denkspiel  
 Hersteller ....Spectrum HoloByte  
 Niveau .....leicht  
 Preis .....ca. 50 Mark  
 Spieler .....1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System .....Win'95  
 Festplatte belegt .....0,1 MByte  
 RAM-Ausstattung .....8 MByte  
 Steuerung .....Maus  
 Extras .....keine

Grafik .....**46%**  
 Sound .....**45%**

Spielspaß

**47%**

## Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11  
 Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
 direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

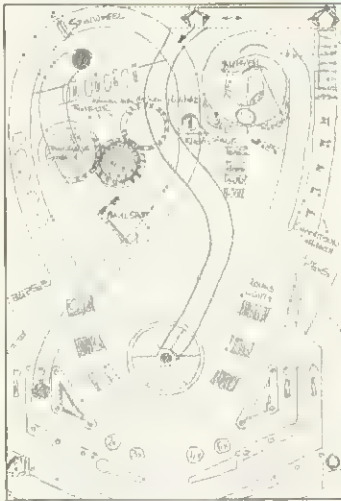
### PC-CDROM

11th Hour	dt	89,95	Destruction Derby	dt	79,95	Mechwarrior 2	dt	89,95	Star Trek - A Final Unity	dt	99,95
3D Ultra Pinball	dt	69,95	Diskworld	dt	89,95	Mechwarrior 2 MissDisk	dt	29,95	Stonekeep	dt	89,95
A IV Networks	dt	99,95	Dungeon Keeper	dt	89,95	Myst	dt	69,95	SU 27 Flanker	dt	79,95
Across the Rhine	dt	89,95	Dungeon Master II	da	69,95	Navy Strike	dt	99,95	Terminal Velocity	dt	69,95
Alblon	da	89,95	Earthworm Jim	dt	89,95	N8A Jam '95	dt	89,95	Terminator Future Shock	dt	89,95
Allen Odyssey	dt	79,95	Flight Unlimited	e	69,95	N8A Live '96	dt	99,95	TFX EF 2000	dt	79,95
Aliens	dt	99,95	Empire 2	da	99,95	Need for Speed	dt	89,95	The Dig	da	89,95
Alien Trilogie	dt	99,95	FX Grand Prix 2	da	79,95	NHL Hockey '96	dt	29,95	Thunderscape	dt	79,95
Ascendancy	dt	89,95	FX Fighter	dt	79,95	Panzer General	dt	69,95	Tie Fighter	dt	69,95
Apache Longbow	dt	79,95	FIFA Soccer '96	dt	89,95	Panzer General 2	da	89,95	Tilt	da	99,95
Battle Isle 3	dt	89,95	Fade to Black	dt	89,95	PGA Taurgolf '96	da	99,95	Top Gun	da	89,95
Beneath a Steel Sky	dt	19,95	Frankenstein	dt	89,95	Phantasmagoria	da	69,95	Unnecessary Roughness	da	89,95
Bioforge	dt	89,95	Full Throttle	da	79,95	Pinball Wizard 2000	da	79,95	US Navy+MarineFighters	dt	89,95
Bling!	dt	49,95	Gabriel Knight 2	dt	29,95	Pole Position	da	69,95	Virtua Pool	dt	29,95
Braindead 13	dt	79,95	Hand of Fate	da	89,95	Police Quest SWAT	dt	69,95	Ultima 7	da	29,95
Burn Cycle	da	89,95	Hardball 4	da	99,95	Powerhouse	da	89,95	Ultima Underworld	da	89,95
Burning Steel 3	dt	99,95	Hattrick	dt	49,95	Primal Rage	da	89,95	Vortex Quantum Gate 2	dt	89,95
Caesar II	dt	89,95	Hexen	dt	39,95	Prisoner of Ice	dt	59,95	Warcraft 2	dt	79,95
Caribbean Disaster	dt	99,95	Hi Octane	dt	89,95	Pro Pinball	da	69,95	Warhammer	e	94,95
Champ. Manager 2	da	99,95	Iron Cross	dt	89,95	Rebel Assault II	da	79,95	Warlords 2 deluxe	dt	79,95
Command: Ace of Deep	da	89,95	Jagged Alliance	dt	89,95	Riddle of Master Lu	da	59,95	Warriors	da	69,95
Command & Conquer	dt	29,95	Kings Quest	dt	89,95	Ridge Racer	da	69,95	Wetlands	da	69,95
Comm.&Conq. MissDisk	dt	89,95	Lands of Lore 2	dt	89,95	Sensible Golf	dt	69,95	Wing Commander III	dt	99,95
Crusader No Remorse	dt	89,95	Last Dynasty	dt	89,95	Sensible Golf	da	79,95	Wing Commander IV	dt	79,95
Cyberia 2	dt	79,95	Lemmings 3D	da	89,95	Shell Shock	dt	99,95	Wipe Out	dt	79,95
Cybermage	da	89,95	Live Action Football	da	99,95	Shannara	dt	89,95	Woadruff	dt	99,95
Daggerfall	dt	89,95	Lords of Midnight	da	69,95	Sim City 2000	dt	109,95	X-Com: Terror f.t. Deep	da	69,95
Descent	dt	89,95	Mortal Coil	da	89,95	Sim Town	dt	99,95	Z	dt	89,95
			Machiavelli - The Prince	dt	89,95	Simon Sorcerer 1&2	da	99,95			
			Magic Carpet 2	dt	89,95	Space Marines	dt	89,95			
						Space Quest 6	dt	89,95			

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

**030-627 09 154** **WingCommander IV 99,95**  
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz  
 Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

# PINBALL WIZARD 2000



Oben der originale Konstruktionsplan von Ikarion, unten der fertige "Industrial Revolution"-Tisch

Wer der Meinung ist, es gäbe noch nicht genügend PC-Flipper auf dieser Welt, der darf jetzt selbst zu ihrer weiteren Vermehrung beitragen. Denn Ikarion liefert mit Pinball Wizard 2000 nicht nur das übliche halbe Dutzend Tische ab, sondern hat auch gleich noch ein Construction Set in zwei Komplexitätsstufen beipackt. Die sechs fertigen Tables, "Prohibition", "Hatrick", "Rock'n'Roll Heaven", "Earth Inferno", "Mystic" und "Industrial Revolution" sind für sich allein genommen kaum der Rede wert und markieren im Vergleich zu "Pro Pinball" oder "Tilt" eher das untere Ende der Fahnenstange, wurden jedoch ebenfalls mit dem hauseigenen Konstruktionsset aufgebaut und machen ordentlich Appetit auf eigene Flipperbasteleien.

Auf dem **Konstruktionsbildschirm** könnt Ihr Wände, Rampen und Bögen ziehen oder aus einer Vielzahl vorgefertigter Elemente die passenden aussuchen und diese pixelgenau platzieren. Danach gilt es, dem Element mit Hilfe eines Objekt-Editors Funktionen zuzuordnen. Dazu gehört der Punktwert bei einem Treffer, ein bestimmter Soundeffekt oder ein Ereignis wie z.B. Bonusmultiplikator oder Extraball, das durch das Treffen des Objektes ausgelöst wird. Für kompliziertere Verknüpfungen der Art "wird Element A getroffen, gilt es die Buttonreihe B abzuräumen um im Sinkhole C einen Extraball zu ergattern, bei dem die Bumper D doppelt so viele Punkte zählen" existiert ein eigener Logi-Editor, der für zufriedenstellende Ergebnisse aber ein bißchen Übung voraussetzt. Ebenfalls integriert wurde ein kleines Malprogramm, das aber nur für Notfälle gedacht ist, da PW2000 auch leistungsfähige externe Malprogramme unterstützt. Die Eigenkreation ist übrigens zu jedem Zeitpunkt testbar, um unschöne Hängen-

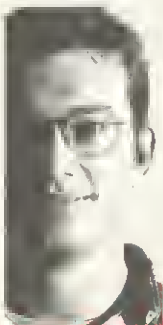


Hier erkennt man gut das Prinzip des Construction Kits: Auf ein 2D-Hintergrundbild werden 3D-Elemente gesetzt



Mein "Chaos 1996"-Tisch macht bereits deutliche Fortschritte

bleiber der Kugel zu vermeiden. Habt Ihr Euren ganz persönlichen Tisch fertig und mit einem Soundtrack eigener Wahl unterlegt – auch Audio-CD-Stücke sind möglich – könnt Ihr eine lauffähige Version auf Diskette herstellen, die kein Hauptprogramm benötigt und frei verteilbar ist – genau das Richtige, um Freunde und Verwandte zu beeindrucken. mg



**GUT**

Auf ein Construction Set haben sicher viele Flipperfreunde gewartet. Und sie werden keineswegs enttäuscht. Das (bei Ikarion fast üblich) sehr gute Handbuch erklärt detailliert und verständlich alle nötigen Schritte. Tatsächlich haben auch Tolpatsche mit zwei linken Händen bereits nach einer knappen Stunde brauchbare Ergebnisse erzielt – zumindest im Easy Mode. Der Professional Mode gibt sich in der Bedienung deutlich komplizierter, ermöglicht aber nach einer gewissen Einarbeitungszeit und mit ein bißchen Begabung auch deutlich professionellere und komplexere Tische, die den sechs mitgelieferten recht nahe kommen. Wer sich Pinball Wizard 2000 nicht wegen des Konstruktionsprogramms kauft, der sei gewarnt: Die fertigen Spielflächen erreichen vor allem grafisch nicht den Standard der etablierten Konkurrenz und sind für sich alleine das geforderte Geld kaum wert.

Name ..... Pinball Wizard 2000  
 Genre ..... Flipper  
 Hersteller ..... Ikarion  
 Niveau ..... mittel  
 Preis ..... ca. 100 Mark  
 Spieler ..... 1 – 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen		25 ✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓ ✓

System ..... DOS  
 Festplatte belegt ..... 10 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 4 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras ..... keine

Grafik ..... 37%  
 Sound ..... 60%  
 Spielspaß

**74%**  
 Bilder auf



*Ein Fluch.*

PC CD-ROM  
Windows 95/  
Windows 3.1 - kompatibel  
Deutsche Version

*Ein wahnsinniger König.*



*Ein heimtückischer Killer.*

*Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.*

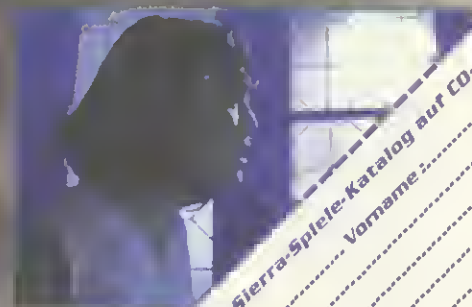
*Gabriel Knight muß den Killer finden.*

*Bevor der Killer ihn findet.*

A G A B R I E L K N I G H T M Y S T E R Y

# THE BEAST WITHIN

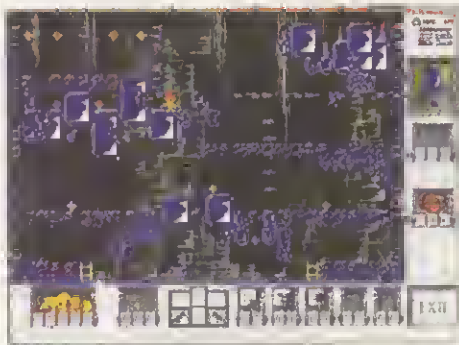
Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 100 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig-schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.



S I E R R A

**KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM**  
Name: .....  
Adresse: .....  
Stadt: .....  
Land: .....  
Vorname: .....  
Sierra Cokref Deutschland  
Kennstraße 1  
Robert-Bosch-Str. 3E  
D-69303 Dreieich  
Deutschland

# PUMUCKL - KLABAUTERJAGD



Meister Eder hat Urlaub, Pumuckl ist solo



Im Zeitalter der "Power Rangers" möchte uns Escal beweisen, daß Pumuckl noch lange nicht zum alten Eisen gehört und bläst zur "Klabauterjagd". Reichlich Rost angesetzt hat allerdings das Spielprinzip, ein Abklatsch des mittlerweile 13 Lenze zählenden "Loderunner". Jeder der 105 Level besteht aus einem einzigen SVGA-Screen. Stege, Leitern und Seile muß Euer Zwerg passieren, um an die begehrten

Edelsteine, Bonbons o. ä. zu gelangen. Er kann dabei nicht nur Löcher in den Boden graben, um seinen Verfolger, den Blauen Klabauter, darin zu versenken, sondern auch – das nötige Extra vorausgesetzt – zum Beispiel Wände beseitigen, Zauberleitern aus dem Boden sprießen lassen oder den Klabauter für eine gewisse Zeit einfrieren. Soweit gleicht "Pumuckl" der renovierten Auflage des Klassikers. Neu ist hingegen die abschaltbare

Grundschul-Mathematik-Einlage, die Euch erwartet, wenn Ihr ein Leben verliert. Wer die im Schwierigkeitsgrad ansteigenden Aufgaben löst, umgeht die unangenehmen Konsequenzen seines Mißgeschicks und darf – statt den Level von vorn zu beginnen – an gleicher Stelle weitermachen. Technisch gab es bei diesem Konzept nicht viel falsch zu machen, eine Revolution erwartet die minderjährige Zielgruppe jedoch nicht. Die Hatz nach Bonusgegenständen kann trotz der betagten Grundidee immer noch genug motivieren, die eine oder andere Kopfrechnerei zu erdulden. us

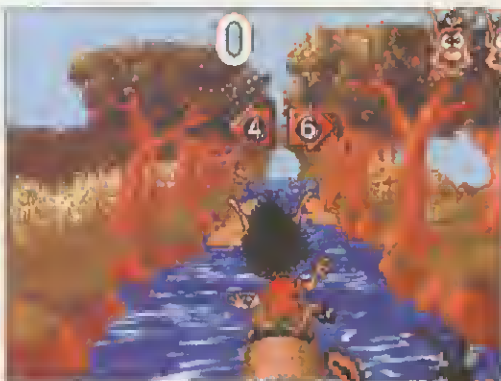
Name	Pumuckl-Klabauterjagd		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Escal		
Niveau	mittel		
Preis	100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓		
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

System	Windows
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Joystick	keine
Extras	keine

Grafik .....42%  
Sound .....28%

Spielspaß  
**50%**

# HUGO auf neuen Abenteuern



Niagara: Wo sind die erlösenden Wasserfälle?

Wer mag den kleinen, fetten Kobold eigentlich?



Hugo tapst in der Fortsetzung zum äußerst erfolgreichen ersten Teil durch vier neue Level – ansonsten hat sich nichts getan. Das Spielprinzip ist hinlänglich bekannt und muß nicht weiter erklärt werden: Hugo spielt sich am Computer genauso wie in der Fernsehserie – wer also daheim am PC üben möchte und glaubt, er könne den dämlich grinsenden

Kobold mit seinen Computertasten genauso steuern wie mit denen am Telefon, soll halt zugreifen. Technisch ist Hugo relativ solide programmiert, nur die langen Wartezeiten stören etwas (was wird da

eigentlich geladen?). Die Grafik wirkt eher altertümlich, paßt damit aber ebenfalls zur TV-Sendung.

Alle anderen können ihr Geld auch aus dem Fenster werfen und haben dabei vermutlich mehr Spaß, denn spielerisch bietet Hugo praktisch nichts, was auch nur annähernd ein bißchen Freude macht: Auch abgebrühte Mittagspausenspieler werden spätestens nach 10 Minuten mit Freude an die trockenste Tabellenkalkulation zurückkehren. ste

Name	Hugo		
Genre	Action		
Hersteller	JITE/NBG		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓		
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

System	DOS
Festplatte belegt	0,3 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur,
Joystick	keine
Extras	keine

Grafik .....50%  
Sound .....34%

Spielspaß  
**25%**



PC CD-ROM

11th Hour /dt	89,95
3-D Lemmings /dt	86,95
3-D Ullra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95
<b>AD&amp;D Collector's Edition</b>	<b>84,95</b>
<b>AD&amp;D 2: Masterpieces</b>	<b>74,95</b>
<b>Albion /dt</b>	<b>79,95</b>
Aliens /dt	72,95
Alien Odyssey /dt	69,95
<b>Ascendancy /dt</b>	<b>84,95</b>
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
<b>Battle Isle 3 /dt</b>	<b>79,95</b>
Bermuda Syndrome /dt	86,95
Bling! /dt	79,95
<b>8leituss /dt</b>	<b>55,95</b>
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
C64 Pack (15 Activision Spiele)	39,95
<b>Caesar II /dt</b>	<b>82,95</b>
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95
Chewy - Esc von F5 /dt	69,95
<b>Chronomaster /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>CivNet /dt</b>	<b>89,95</b>
Comanche + Missionen /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95</b>
<b>Command &amp; Conquer Mission CD /dt</b>	<b>28,95</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95</b>
Cybermage /dt	79,95
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95</b>
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
<b>Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>75,95</b>
<b>Der Druidenzirkel /dt</b>	<b>66,95</b>
Der Reeder /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
<b>Destruction Derby /dt</b>	<b>89,95</b>

PC CD-ROM

Die Römer (Siedler 2)	—	V.mö.	—
<b>Die Siedler CD-Version /dt</b>	<b>29,95</b>		
Die total verrückte Rallye /dt	36,95		
Dime City /dt	82,95		
Duke Nukem 3D /dt	79,95		
Dungeon Keeper /dt *	89,95		
Dungeon Master 2 /dt	89,95		
<b>Earthworm Jim</b>	<b>69,95</b>		
<b>Entomorph /dt</b>	<b>72,95</b>		
Extreme Pinball /dt	54,95		
Fade to Black /dt	87,95		
<b>FIFA International Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95</b>		
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95</b>		
<b>Grand Prix Manager /dt</b>	<b>89,95</b>		
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	
Hattrick /dt	79,95	79,95	
Heroes of Might & Magic /dt	79,95	79,95	
Hugo 3 /dt	72,95	72,95	
Imperium Romanum /dt	84,95	84,95	
<b>Indy Car Racing 2 /dt</b>	<b>79,95</b>		
Magic Carpet 2 /dt	79,95	79,95	
Mechwarrior 2 /dt	84,95	84,95	
<b>Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt</b>	<b>42,95</b>		
Micro Machines 2 /dt	72,95	72,95	
Monopoly /dt	62,95	62,95	
<b>Myst Special Edition /dt</b>	<b>69,95</b>		
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95	
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95	
<b>NBA Live '96 /dt *</b>	<b>79,95</b>		
Nectaris /dt	42,95	—	
<b>Need for Speed /dt</b>	<b>79,95</b>		
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95</b>		
Panzer General /dt	79,95	79,95	
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95</b>		
<b>PGA Tour Golf '96 /dt</b>	<b>79,95</b>		
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95	
Pinball World /dt	65,95	65,95	
<b>Pole Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95</b>	<b>92,95</b>	
<b>Pro Pinball - The Web /dt</b>	<b>56,95</b>		
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95	
ran Soccer /dt	79,95	79,95	
<b>ran Trainer 2 /dt</b>	<b>72,95</b>		
<b>Rebel Assault 2</b>	<b>69,95</b>		
Riddle of Master Lu /dt	89,95	89,95	
Sam & Max /dt	65,95	56,95	
<b>Sea Legends /dt</b>	<b>84,95</b>		

0 2871 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31



PC CD-ROM

Sensible World of Soccer /dt	79,95	79,95
Shanghai Great Moments	73,95	73,95
<b>Shannara /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>Shockwave Assault /dt</b>	<b>80,95</b>	
Sim City 2000 Collection /dt	99,95	99,95
<b>Simon the Sorcerer 2 /dt</b>	<b>82,95</b>	<b>82,95</b>
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	92,95	92,95
<b>Steel Panthers /dt</b>	<b>72,95</b>	
<b>Stonekeep /dt</b>	<b>89,95</b>	
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95</b>	
<b>The Dig</b>	<b>64,95</b>	
This means war /dt	99,95	99,95
Thunderhawk 2 /dt	79,95	79,95
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95</b>	
TIE Fighter /dt	72,95	72,95
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95	24,95
<b>Tilt! /dt</b>	<b>56,95</b>	
<b>Transport Tycoon Deluxe /dt</b>	<b>87,95</b>	
Turrican 2 /dt	59,95	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	89,95	89,95
Vollgas /dt	86,95	86,95
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>Warhammer /dt</b>	<b>72,95</b>	
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	79,95	79,95
<b>Wing Commander 3 /dt</b>	<b>99,95</b>	
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95</b>	
<b>Worms /dt</b>	<b>69,95</b>	<b>69,95</b>
WWF Wrestlemania /dt	89,95	89,95
<b>X Wing Edition /dt</b>	<b>73,95</b>	<b>73,95</b>

# Sonder-Angebote

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—	22,95
King's Quest 6 /dt	—	22,95
Lands of Lore /dt	—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—	29,95
Noctropolis /dt	—	29,95
Novastorm /dt	—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	39,95
Rebel Assault /dt	—	32,95
Return to Zork /dt	—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	—	36,95
Silent Service 2 /dt	—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—	29,95
Syndicate Plus /dt	—	29,95
System Shock /dt	—	29,95
T.F.X. /dt	—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—	29,95

## Spiele-Sammlungen:

<b>Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>65,-</b>	<b>CD</b>
<b>Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt</b>	<b>89,-</b>	<b>CD</b>
<b>FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt</b>	<b>63,-</b>	<b>CD</b>
<b>Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt</b>	<b>80,-</b>	<b>CD</b>
<b>Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt</b>	<b>80,-</b>	<b>CD</b>

## Die Monats-Hits:

<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95</b>	<b>CD</b>
<b>Comm. &amp; Conq. Mission CD /dt</b>	<b>28,95</b>	<b>CD</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>CD</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95</b>	<b>CD</b>
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95</b>	<b>CD</b>
<b>FIFA Int. Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>CD</b>
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95</b>	<b>CD</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>CD</b>
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95</b>	<b>CD</b>
<b>Pole-Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95</b>	<b>CD</b>
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>CD</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95</b>	<b>CD</b>
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95</b>	<b>CD</b>
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>CD</b>
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95</b>	<b>CD</b>

**SO könnt Ihr gleich bestellen:**

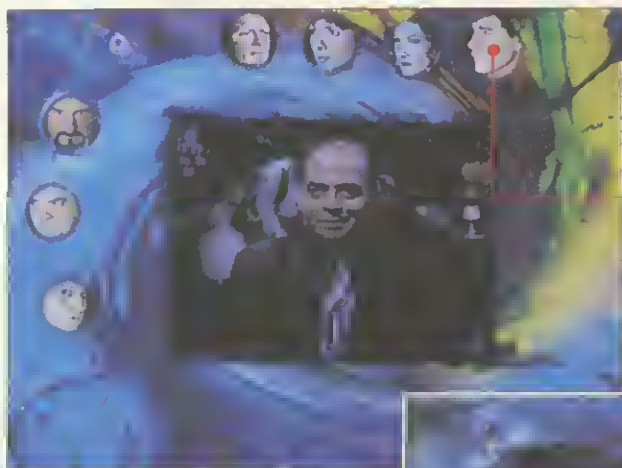
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

# PSYCHIC DETECTIVE



**Electronic Arts geht neue Wege bei interaktiven Filmen.**



**Oben:** In die kleinen Gesichter kann Eric sich einklinken

**Unten:** Eric sieht sich selbst - aus Sicht eines anderen

Vor einigen Jahren wagten ARD und ZDF für alle Zuschauer in den ersten Reihen ein Experiment: Auf dem einen Sender wurde ein Film aus Sicht des Bösewichts, auf dem anderen zeitgleich aus Sicht des Helden gezeigt und nur, wenn sich die beiden trafen, lief auf beiden Kanälen der gleiche Film. Der Zuschauer konnte sich, bewaffnet mit der Fernbedienung, so seinen eigenen Spielfilm "zusammenzappen".

"Psychic Detective" ist ein Interaktive Movie, der diese Grundidee aufgreift: Ihr seid Eric Fox, der Gedanken lesen und sich in die Gehirne anderer Leute einklinken kann. Jahrelang macht er aus dieser Gabe wenig, kommt immer weiter runter und endet mit einer faden Gedankenlese-Show in billigen Bars. Bis eines

Tages die mysteriöse **Laina Pozok** auftaucht und Eric mit viel Geld und schönen Beinen engagiert, um die Wahrheit über den Tod

Ihres Vaters herauszufinden. Doch bald merkt Eric, daß hinter dem Fall mehr steckt als anfangs vermutet...



Während die Handlung weiterläuft, habt Ihr die Möglichkeit, Euch in andere Personen hineinzuversetzen. Ihr wollt wissen, was die beiden hübschen Frauen in der Ecke zu tuscheln haben? Dazu muß nur das **passende Icon** ausgewählt werden, und die Kamera wechselt auf eine andere Person – fortan seht Ihr alles mit den Augen dieser Person. Natürlich könnt Ihr Euren Geist auch weiter wandern lassen oder wieder in den altvertrauten Eric zurückkehren (der währenddessen übrigens weitermacht, als sei nichts geschehen). Gelegentlich kann Eric auch besondere Gegenstände berühren und erfährt dann etwas aus deren spiritueller Aura: Überwiegend wirre Bilder und Traumsequenzen, die erst nach und nach einen Sinn ergeben. Auch der Verlauf der Handlung kann verändert werden, etwa indem Ihr es ablehnt, bestimmte Personen zu begleiten. Zum Finale wartet dann ein geheimnisvolles Spiel darauf, daß Ihr die gesammelten Erfahrungen richtig deutet und in einer Art Psycho-Mühle den Filmbösewicht besiegt.

In den Film müßt Ihr nicht unbedingt eingreifen, auch ohne jedes Zutun kommt Ihr nach knappen 45 Minuten ans Ziel, was aber keinen Sinn macht: Weil Ihr nur die Handlung aus Erics Sicht verfolgen konntet, werdet Ihr noch nicht genau wissen, was eigentlich passiert ist. Erst wer sich mehrmals mit Varianten durch die insgesamt fünf Stunden Video auf den drei CD-ROMs durchgespielt hat, kommt hinter das schreckliche Geheimnis, insgesamt gibt es 14 verschiedene Schlußsequenzen. Der Film selbst ist professionell mit guten Schauspielern gemacht und, trotz gewaltigem Psychedelic-Einschlag in Zwischenszenen, größtenteils sogar lustig. Wer nicht sehr gut Englisch kann, sollte probespielden – es wird sehr schnell und undeutlich gesprochen, über eine deutsche Synchronisation ist leider noch nicht entschieden. *ste*



**GUT**

"Psychic Detective" zieht einen dicken Schlußstrich unter alle bisherigen Bemühungen, Filme für den Zuschauer interaktiv zu machen: Statt die Handlung immer weiter zu verzweigen, geht Electronic Arts mit dem abgedrehten Abenteuer um Gedankenschnüffler Eric Fox den umgekehrten Weg und zeigt (fast) immer den gleichen Film – aber aus teilweise völlig unterschiedlichen Perspektiven. Und siehe da: Es gibt jetzt tatsächlich ein Interaktive Movie, der richtig Spaß macht. Nur die allzu vielen psychedelischen Zwischenszenen stören etwas: Anscheinend ließ sich die Handlung nur durch diese nach mehreren Seiten hin offenen Sequenzen noch sinnvoll zusammenhalten – ein abgedrehter Traum paßt immer irgendwie. "Psychic Detective" ist ein Experiment, das größtenteils gelungen ist: Bleibt nur noch zu hoffen, daß in Zukunft nicht nur faße Kopien vom Original produziert, sondern die guten Ideen gezielt weiterentwickelt werden.

Name	Psychic Detective			System	DOS
Genre	Adventure			Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Electronic Arts			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	leicht			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... 69%  
**Sound** ..... 62%  
**Spielspaß**

**70%**  
Bilder auf



ostenlose  
reisliste  
fordern

# GAME EXPRESS

action  
& price  
power

## IBM PC IBM PC

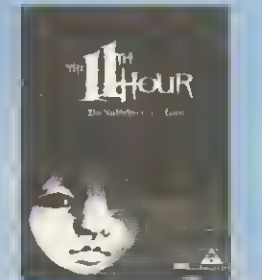
Air Power	DV	59.95
Ball of Fire	DA	64.95
Death or Glory	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Flight o.I. Amazon Q.	DV	69.95
Herbball 4	DA	69.95
HUGOI	DV	59.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Rocky Road	DV	59.95
Sim Tower (Win)	DV	61.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Unnatural Selection	DV	59.95

## SONDERANGEBOTE SONDERANGEBOTE

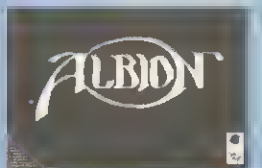
Aleddin	DA	49.95
Alec	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Raptor 2000	DV	39.95
Blue Raptor 2000	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	39.95
Civilisation Classic	EV	39.95
Crisis in the Kremlin	EV	29.95
Crisis in the Kremlin	DA	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	39.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	39.95
Hokum KA-50	DV	39.95
Indiana Jones 4	DV	49.95
Lagunen (Win)	EV	49.95
Lotha Mathus Super	DV	29.95
Lure o.I. Tempress	DV	29.95
Master of Magic	DV	39.95
Menzoberranzen	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Dal.	DA	34.95
Schetz im Silbersee	DV	29.95
Sim Life	EV	29.95
Sim Tower 2	DV	69.95
UFO Classic	DV	29.95
Willi Lembike Manager	DV	49.95
Wordtris	EV	24.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoo	DA	39.95

## CD ROM CD ROM

End of the Road	DV	69.95
-----------------	----	-------

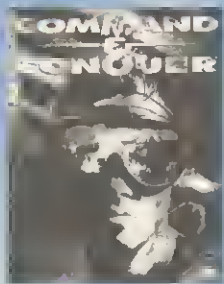


5th Muskeeler	DA	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95

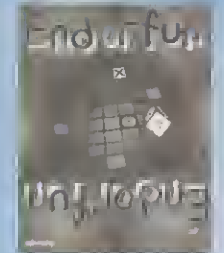


Albion	DV	79.95
Albion	DV	64.95
Alliens Odyssey	DA	69.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Alone in the Dark 2	DA	49.95
Ascendancy	DV	79.95
Assault Rigs	DA	64.95

Batman Forever	DA	79.95
Battle Isle 2 & Data	DV	59.95
Battle Isle 2 & Data	DA	79.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bing	DV	54.95
Buried in Time	DV	79.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strika Force	DV	77.95
Championship Maneg 2	DV	89.95
Chewy - Fluchi v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Clearing House	DV	69.95



Command & Conquer	EV	69.95
Conquest o.I.n.World	DA	79.95
Crusader No Remorse	DV	79.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	89.95
D's Dining Table	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Der Keptalist	DV	69.95
Der Plener 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Discworld k.p.d.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master	DV	69.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95



End of the Road	DA	54.95
End of the Road	DV	49.95
End of the Road	DA	54.95
FI Grand Prix 2	DA	89.95
Fade to Black	DV	79.95



FIFA Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95

Frankenstein (Win95)	DV	79.95
Full Thrott Voligas	DV	79.95
Fun & Games	DV	54.95
Fußball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.I. Darkness	DV	84.95
Hexagon	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	89.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	OV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Island Caslon	DV	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazoostone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom: Far Reaches	DA	69.95
Kings Quest 7 k.p.d.	DV	79.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	89.95
Lucas Arts Air Clus.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95



Magic Carpet 2	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Metal Marines (Win)	EV	59.95
Mission Critical	DA	89.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Weslie of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (komp. dt.)	DV	64.95
NBA Jam Tourn Win95	DV	79.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 95	DV	79.95
Penzergeneral 2 W95	DV	69.95
Penzergeneral 2 W95	DA	69.95
Pericle General 2	DA	59.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95

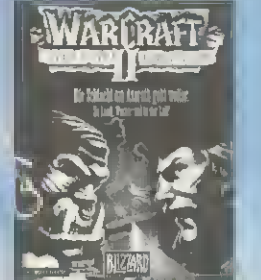


Plantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Power, Corrup. & Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Quest of Fame	DA	84.95
Ran Soccer	DA	69.95
Ran Soccer	DV	69.95
Reyman	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shenerra	DV	74.95
Shock Wave Assault	DV	79.95

Simon the Sorcerer 2	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Simon 2000 win	DV	89.95
Sim Isle	DV	77.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Simon I.S.Im Weltall	DV	74.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Ranger	DV	69.95
Star Trek Next Gen.	DV	69.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Starl Panthers	DV	69.95



Stonekeep k.p.d.	DA	79.95
Stonekeep k.p.d.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
T.Mek	DA	74.95
Tekker	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
The Dark Eye	DA	89.95
The Old	DA	64.95
Theme Park & Transp.	DV	64.95
Thunder In Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Tilt	DV	54.95
Time Gate Knights C	DV	74.95
Tiny Troops	DA	59.95
Top Gun	DV	89.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	74.95
Urban Runner	DA	59.95
US Navy Fighter Gold	DV	89.95
Virtual Karts	DV	71.95
Virtual Snooker	DV	79.95



Warhammer II - Schatt.	DV	79.95
Warhammer II - Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	69.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wolf Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 2	EV	79.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wings of Fury	DA	79.95
Witchaven	DV	69.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	89.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlingmania Arc	DA	79.95
Zombie Dinos	DA	69.95

## SONDERANGEBOTE SONDERANGEBOTE

1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	39.95
7th Quest	DA	24.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Beneath Steel Sky	DV	19.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager I	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 3	DA	34.95
Buzz Aldrin Classic	DA	19.95
Champions Pool Win95	DA	49.95
Championship Pool	DA	29.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95

Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (NTV)	EV	49.95
Command & Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	39.95
Complete Chess	DA	29.95
Complete Chess	DV	19.95
Complete Chess	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	29.95
Descent 2 Mission B	DA	39.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	29.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Elle 3-1st Encount.	DA	29.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Hand of Fate	DV	34.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Helmdall 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	39.95
History Line Classic	DV	24.95
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune, Allen Logic	DA	34.95
Jump Raven	EV	44.95
Jungle Strike	DA	49.95
Kids on Site	EV	49.95
Kyoko - Nechl der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Lill Devil	DV	24.95
Lotha Mathus	DV	29.95
Lova Vision	DV	39.95
Lunatic	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Magic	DV	39.95
Master of Orion + UI	DA	29.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzen	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Oulpost Classic	DA	29.95
Panzergeneral	DA	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	24.95
PGA Tour 96 Dale CD	DA	36.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	24.95
Populous: Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privater Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95

Quest for Knowledge	DA	19.95
Redix	DA	49.95
Rally Championship	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	39.95
Return to Zork Class	DV	29.95
Ridge Racer	DV	49.95
Shadow Gaster Class.	DA	29.95
Shadow Gaster Class.	DV	34.95
Shipscream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
SSN-21 Seewolf Clas	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgamel R	DV	24.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X. (Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shol	EV	19.95
Tenk Commander	DA	29.95
Three Worlds	DA	49.95
Total var. Relye	DV	39.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DV	19.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Wing Com. Classic C.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory & F. 14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
X-Com: Terror H.I.D.	DV	39.95
Zoop	DA	39.95

## ZUBEHÖR ZUBEHÖR

16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*6W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	69.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Gilder	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Pro Pad SV-231	DV	29.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95

Versandadresse:  
GAMEXPRESS, Fürstenerriederstr. 139, 80686 München  
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München  
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing  
(Preise können variieren)

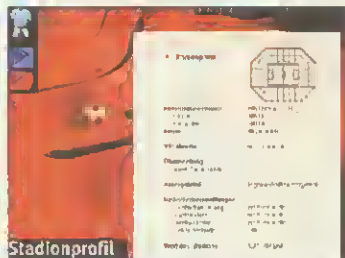
089/580 60 55  
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei  
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden  
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

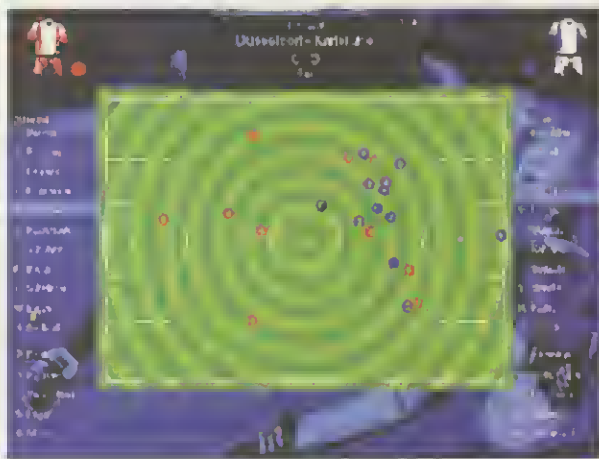
# TEAMCHEF



Das Hauptmenü im Desktopstil



Wem sein Stadion nicht psßt, der kann es susbaun odsr ein komplst nsues errichts



Die Spielszenen kochen grafisch auf Sparflamms, sind dafür aber sehr übersichtlich

Methoden freier Neugestaltung" – was im ersten Moment wie ein Uni-Seminar für Kunststudenten klingt, ist in Wirklichkeit der Name des Programmiererteams, das aus der Begeisterung zweier Studenten für Fußball und Fußballmanager entstand, im Laufe der Zeit auf insgesamt 15 Mitarbeiter aufgestockt wurde und nach dreijähriger Entwicklungsarbeit sein Erstlingswerk präsentiert.

Die Ausgangssituation weicht ein bißchen vom üblichen Schema ab. Während Ihr beim Großteil der Konkurrenz einen bestimmten Verein über Jahrzehnte hinweg zu Ruhm und Ehre führt, steht bei "Teamchef", ähnlich dem "Ran Trainer 2", Eure eigene Karriere im Vordergrund. Innerhalb von 11 Saisons gilt es, zu den erfolgreichsten und bedeutendsten Managern Europas zu gehören. Zunächst heißt es auf das Angebot eines Klubs zu warten, der einen Posten anbietet. Aufgrund mangelnder Erfahrung Euererseits sind dies am Anfang eher Luschenteams wie Düsseldorf oder Uerdingen. Der Untertitel von Teamchef, "Eine computergestützte Simulation des europäischen Fußballbusiness", deutet auf eine der Besonderheiten hin: Das Programm bietet nicht nur Jobs in der Bundesliga an, sondern ermöglicht es auch, Stellen in der höchsten englischen, französischen, spanischen oder italienischen Spielklasse anzunehmen. Neben dem sportlichen Erfolg gilt es insbesondere darauf zu achten, daß der Verein finanziell auf gesunden Beinen steht und Ihr bei Vorstand und Öffentlichkeit gleichermaßen be-



Aus ein paar Dutzend Bildern wurden Tausends von Spielerportsits gemorpt

liebt seid. Neben den sattsam bekannten Standardfeatures, die ich jetzt gar nicht erst extra aufzähle, schaffte man es bei MfN tatsächlich, die eine oder andere Neuerung einfließen zu lassen. So war das Wort "Benutzerfreundlichkeit" bei den meisten Managern bisher reiner Hohn. In "Teamchef" blendet Ihr einfach ein Pop-Up-Menü ein und habt dadurch ständigen Zugriff auf alle Bildschirme. Um bestimmte Routineaufgaben nicht zu verpennen, habt Ihr einen Kalender, in den Ihr Termine eintragt, die dieser dann automatisch ausführt oder Euch zumindest den Termin in Erinnerung ruft. Auch vom gewohnten Rundenmodus wurde teilweise abgewichen, indem "Teamchef" jeden Tag intern verwaltet, den Spieler aber nur dann eingreifen läßt, wenn es wirklich etwas zu tun gibt. Daneben überzeugt das Spiel mit feinen Details wie der Möglichkeit, Wettbewerbe zu modifizieren, den ständig neu berechneten Spielszenen und einem detailliertem Finanzmanagement. Die Abteilung "Multimedia" kommt ebenfalls nicht zu kurz: Für die Halbzeitpausen wurden extra Musik- und Videoclips eingespielt, die nicht gerade MTV-Niveau erreichen, aber ganz erträglich sind. mg



GUT

Wem die etablierte, aber etwas betagte Konkurrenz bereits zu den Ohren rauswächst, der findet in "Teamchef" gutklassigen Zuwachs für seine Fußballmanagersammlung. Das größte Manko ist, trotz aller Innovationen im Detail, das konservative Grundkonzept. Ein grundsätzlich neuer Ansatz wäre wünschenswert. Für ein Newcomerprodukt zeigt sich das Programm aber erstaunlich ausgereift, in fast allen Bereichen kann es locker im Vordergrund des Genres mithalten. Die Grafik ist schlicht, aber angenehm anzusehen, der Sound spärlich, aber anhörbar. Ein leidiges Problem der Managerzunft wurde konsequent ausgemerzt: MfN hat sich sichtlich Gedanken über die Benutzerführung gemacht, endlose Klickorgien gehören der Vergangenheit an. "Teamchef" ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung.

Name ..... **Teamchef**  
 Genre ..... Wirtschaftssimulation  
 Hersteller ..... Microprose  
 Niveau ..... mittel  
 Preis ..... ca. 120 Mark  
 Spieler ..... 1 bis 3

System ..... Windows  
 Festplatte belegt ..... 15 bis 59 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Maus  
 Extras ..... keine

Spiel .....  Deutsch  Englisch  
 Anleitung .....   
 Prozessor 386 486 Pentium  
 minimal 33  
 empfohlen 50   
 Grafik VGA MidRes SVGA  
 Sound S'Blast GMidi CD-A.

Grafik ..... **41%**  
 Sound ..... **48%**  
 Spielspaß



# SHOCKWAVE ASSAULT

Was würden die Herren Gamedesigner nur ohne erobderungslustige Außerirdische tun? Kaum eine Gruppe mußte so oft herhalten, wenn es darum ging, ein Feindbild darzustellen. Das neuste Beispiel: "Shockwave Assault", ein ursprünglich auf dem 3DO programmiertes Shoot 'em up. Eine Armada von Aliens steuert auf die Erde zu, nur von dem Gedanken besessen, unseren Planeten zu versklaven. Hinterlistigerweise haben die Besucher die gesamte elek-



Ein Alien im Tal der Könige

tronische Kommunikation auf Erden gestört, so daß der Gegenschlag nur schleppend anläuft. Einzig Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit der Special Forces sitzt in der ersten Reihe, da Euer Träger von den Störsendern nicht beeinflusst wird. Flugs schickt Euch Euer Kommandant ins Cockpit, um die Invasoren aufzuhalten. Die Handlung wird in qualitativ überzeugenden Videos erzählt. Nicht ganz so rosig sieht es in den Flugsequenzen aus: In einem fest vorgegebenen Terrain fliegt Ihr stets auf der selben Höhe Euren Feinden entgegen. Der Himmel präsentiert sich trist, und die Objekte sind spärlich verteilt. Euer Auftrag lautet in fast jeder Mission: Kill or be Killed, was ihr mittels Laser und Raketen auch fleißig tut. "Shockwave Assault" orientiert sich an Vorbildern wie Cyberia oder Rebel Assault, ohne jedoch deren Klasse zu erreichen. Die Story ist dünn, die Gegner sind nicht sehr abwechslungsreich und die Grafik der Flugsequenzen alles andere, als zeitgemäß. Als kleinen Trost kriegen PC-User übrigens die Mission-CD "Operation Jumpgate" gratis mitgeliefert. sg

Name ..... **Shockwave Assault**  
 Genre ..... Action  
 Hersteller ..... EA  
 Niveau ..... einstellbar  
 Preis ..... ca. 90 Mark  
 Spieler ..... 1

Deutsch Englisch

Spiel .....  
 Anleitung ..... ✓  
 Prozessor 386 486 Pentium  
 minimal 66  
 empfohlen 90  
 Grafik VGA MidRes SVGA

Sound S'Blast GMidi CD-A. ✓

System ..... Win '95  
 Festplatte belegt ..... 10 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung Joystick, Maus, Tastatur  
 Extras ..... keine

Grafik ..... **56%**

Sound ..... **58%**

Spielspaß

**57%**

## INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	97	Krombacher Brauerei	2
Arctic	77	Magic Line	95
Softwareversand Bachler	137	Magnat Audio	63
BIGFOOT Games + More	97	Maxi-Soft	91
Bomico Software 25,26/27,28/29,65,100/101,110/111		Media Point Rose	36/37
Brinkmann Niemeyer	11	Metropolis	127
Bundeszentrale f.gesundh. Aufklärung	105	Microprose	15,113
Call and Play Geratz	43	Multimedia Soft	87
CAMPARI Deutschland	41	Mystic Rings	70
CIC Interactive	47	Navigo Multimedia	167
Cinemabilia	89	Okay Soft	129
Decos	91	Pearl Agency	149
Die CD	89	Philip Morris	31
Discount Versand	95	Playcom Software	70
Douwe Egbert Agio	19	Schattenreiter Verlag	77
Electronic Arts	79,81,83,142/143	Sierra Coktel Vision	135
Fantasy Productions	119	Soft & Sound Entertainment	58
Finanzen Verlagsgesellschaft	163	Softgold	13,39,121
G & G Comp Company	89	Softsale	68/69
Game Express	139	Software 2000	67
Game it!	75	Softwarehouse	123
Game Shop LAP direct	107	Sound & Vision	87
Gametek	109,168	Supervision Enterprises	129
Groß Electronic	85	Test'n'Take	133
Hint Shop	95	Trago's Gameshop	91
Jet & Stream	131	Traumfabrik Spiele	58
Jöllenbeck	103	Versand 99	55
Karosoft	85	Vogel Verlag	93
		Westfalenhalle	107
		WIAL Versand	115



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24 • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

# NBA LIVE 96

**Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA.** Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind außerdem die

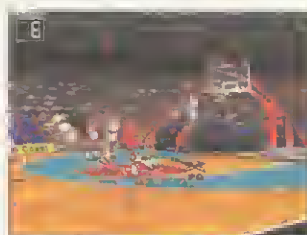
Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer", können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29 darauf, Ihre Mannschaft zu übertrumpfen. Was die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen



mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur Sie dagegen tun können? Sehen Sie sich einfach sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse

in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen. Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA

Live '96 komplett **in Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**



if  
it's in  
the GAME,  
it's in  
the GAME™

# TEMPEST 2000

**Oldie but Goodie!**  
Auch nach 15 Jahren hat Tempest nichts von seinem Charme verloren.



Der Ausverkauf geht weiter. Nach Activision erfreut uns nun auch Atari mit einem Aufguß eines Videospieldassikers aus den frühen Achtzigern. Tempest erschien erstmals 1981 in den Spielhallen und entwickelte sich schnell zu einem Publikumsmagneten. Das Spielprinzip war ebenso einfach wie fesselnd: Ihr kontrolliert ein Raumschiff, das sich am Abgrund eines aus Vektoren aufgebauten Tunnels hin und her bewegt. Der Tunnel ist in mehrere Längssektoren aufgeteilt, wobei Ihr jeweils einen dieser Sektoren mit Eurem Schiff besetzt. Aus dem Zentrum dieses "Netzes" tauchen miesgelaunte Aliens auf, die Euch ans Leder wollen. Mit Eurer Bordkanone müßt Ihr nun sämtliche Gegner eliminieren, um in den nächsten Level zu warpen. Für die Neuauflage auf der hauseigenen "Jaguar"-Konsole verpflichtete Atari den Kult-Programmierer Jeff Minter. Der nannte sein Werk schlicht "Tempest 2000" und verbesserte den Klassiker hauptsächlich im Detail. So fliegen Euch nun neben vielen neuen Gegnern diverse Power-Ups entgegen, durch die Ihr z.B. eine leistungsfähigere Kanone für Euren Raumr



**Der A.I.-Droid räumt kräftig unter den Gegnern auf (oben)**



**Nicht sehr übersichtlich: Sämtliche Scores "fliegen" Euch wild leuchtend entgegen (oben)**



mör erhaltet, oder einen computergesteuerten **Droiden**, der Euch mit seiner Feuerkraft hilft, der Alienplage Herr zu

werden. Außerdem wurden auf die CD 60 Minuten feinsten Techno-Trax gepackt, die Euer Treiben aufputschend untermalen. Zur PC-Version gehören neben der 2000er Variante auch noch eine grafisch aufpolierte Version des Automaten namens "Tempest Plus" und das Head-to-Head-Spiel "Tempest Duel". Über Null-Modem streiten sich hier zwei Spieler um die Herrschaft über das Vektoren-Schlachtfeld. Computergegner lassen sich nicht blicken, jeder Spieler erhält eine Seite des Tunnels als Hoheitsgebiet und versucht den anderen zu Pixelstaub zu zerblasen. Eine Save-option vermißt der Raumkommandant leider gänzlich, lediglich ab dem 17. Level erhaltet Ihr bis zu vier Continues, die Euch in den letzten von Euch gemeisterten ungeraden Level zurückbringen.

sg



**GUT**

**Ich bin mit gemischten** Gefühlen an diesen Test herangegangen: "Schon wieder ein aufbereiteter Videospield-Opa? Oh Gott!". Aber Tempest 2000 zeigt eindrucksvoll, daß einige Spielkonzepte selbst nach 15 Jahren immer noch attraktiv sein können. Dank der Frischzellenkur durch Jeff Minter braucht der Oldie den Vergleich zu aktuellen Ballerspielen nicht zu scheuen. Spätestens ab dem achten Level kommt gepflegte Hektik auf und die simple Grafik gerät fast völlig in Vergessenheit. Die Aliens fliegen Euch blitzschnell um die Ohren und durch das Bonuswaffensystem ist für reichlich Motivation gesorgt. Der CD-Sound gehört zum Besten, was in letzter Zeit aus meinen Boxen schallte - ich kann Techno zwar nicht ausstehen, aber zu "Tempest" paßt er ausgezeichnet. Für Ballerfanatiker, die auf Videosequenzen und ähnlicher modernen "Schnickschnack" verzichten können ist Tempest 2000 also die richtige Wahl.

Name	Tempest 2000		
Genre	Action		
Hersteller	Atari		
Niveau	schwer		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
empfohlen	40	66 60
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

System	DOS
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	2 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Null-Modem-Option

**Grafik** ..... 28%  
**Sound** ..... 75%  
**Spielspaß**

Solo	Multi
68%	69%



Das **Computerspiele-**  
Magazin mit neuem Design,  
komplett vierfarbig,  
vielen Spieletests,  
den aktuellen Trends,  
Tips und Strategien  
sowie wahlweise mit  
einer prallvollen CD-ROM.



# Das neue Power Play Testabo.

Eine tierisch gute Sache.  
Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder  
3 x Power Play ohne CD.  
Und das direkt nach Hause...

**Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:  
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm  
oder per Fax an 07132/959 244**

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

## POWER PLAY TEST-COUPON

- Ja, ich will Power Play ohne CD**  
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)
- Ja, ich will Power Play Extra mit CD**  
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Datum/1. Unterschrift \_\_\_\_\_

2. Unterschrift \_\_\_\_\_

TECO95

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Bequem bargeldlos

Konto-Nummer \_\_\_\_\_

Bankleitzahl \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

# WARHAMMER

## Shadow of the Horned Rat



Der Elfenkönig sucht eine Eskorte (unten)

Warhammer ist das Brettspiel-Universum für den Fantasy-Freund. Zwar gibt es mittlerweile auch ein Warhammer-Rollenspiel (von Hogshead Publishing), das eigentliche Spiel aber ist nun mal ein reinrassiges Tabletop-Strategiespiel mit einer Unmenge winziger Zinnfiguren, das sich auch in Deutschland wachsender Beliebtheit erfreut.

Für die PC-Variante haben sich Games Workshop und Mindscape ein gänzlich neues Spielsystem und auch ein neues Szenario ausgedacht. Unter dem Namen "Shadow of the Horned Rat" wurde eine völlig neue Episode erdacht, die im Warhammer-Universum angesiedelt ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines Söldners, der mit seinen Truppen (anfangs eine Kavallerie- und Infanterie-Einheit) durch die Lande zieht und für Geld oder Ruhm den Guten (Menschen, Zwerge, Elfen) im Kampf gegen das Böse (Orcs, Skaven, Trolle und sonstige Monstrositäten) beisteht. Dazu wählt Ihr jeweils eine der Euch angebotenen Missionen aus und erhaltet nach Erfüllung die Belohnung,

den wollen. Ob normale Kavallerie-Regimenter, Artillerie-Züge, Bogenschützen, Zauberer oder fliegende Festungen – mit der Zeit wächst aus Eurer kleinen Armee ein Fantasy-Heer.

Die Missionen bieten natürlich jeweils andere Aufgabenstellungen, die vom Eskortieren über schlichte Angriffe bis zur Gefangenen-Befreiung reichen. Je nachdem, welche Schlüsselmissionen Ihr wählt, schlagt Ihr einen bestimmten Weg im Spiel ein: So habt Ihr Euch zum Beispiel zu entscheiden, ob Ihr die Elfen im Krieg unterstützen wollt, die Zwergenburg gegen Orks verteidigt oder die Menschen vor feindlichen Übergriffen abschirmt. Die Entscheidung fällt schwer, denn zwei Bündnis-Partner sind immer enttäuscht, doch das Spiel ist auf jedem der drei Wege lösbar. Letztendliches Ziel ist es übrigens, den Oberbösewicht Thanquol daran zu hindern, drei Fragmente eines magischen Elfensteins aufzuspielen, die es ihm ermöglichen, das gesamte Land in die Dunkelheit zu stürzen.

Als zentrales Spielelement dient die Karte der "Alten Welt". Hier sucht Ihr die Missionen aus, schaut das jeweilige Briefing an und reist von Schlacht zu Schlacht. Wird Eure Armee angegriffen oder attackiert Ihr den Feind, wird auf den Kampfbildschirm umgeblendet. Hier seht Ihr das Geschehen aus einer 3D-Vogelperspektive, die sich beliebig verschieben, drehen und zoomen lässt. Gebäude, Gewächse und Gegenstände werden mittels Texture-gemappter Vektorgrafik

von der wiederum der Sold Eurer Einheiten und eventueller Nachschub bezahlt wird. Im Laufe des Spiels werden die Kämpfe natürlich härter, doch zu Eurem Glück bieten sich stets neue Einheiten an, die in Eure Armee aufgenommen wer-



Im großen Buch werden alle Feinde eingetrag



Ganz hübsch aber weder übersichtlich noch besonders zweckmäßig: Im Kampfmodus wird drsdidmsional gemetzelt



**Gefährlich: An diesem feuerspeienden Drachen müßt Ihr vorbei**



Wel Yaaaheeee!

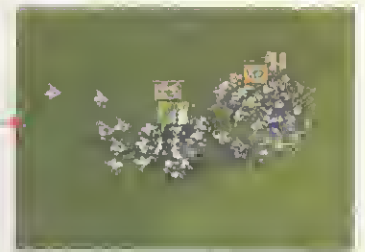
**Games Workshop und Mindscape haben es geschafft: Warhammer gibt's endlich für den PC.**



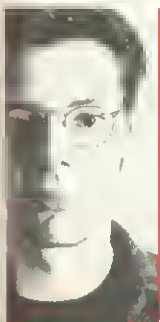
dargestellt. Natürlich läßt sich die **Detailstufe** einstellen. Zu Beginn eines Angriffs wird Eure Armee in einem abgegrenzten Gebiet taktisch günstig aufgestellt und via Mausclick in Echtzeit losgeschlagen. Klickt Ihr auf das Banner der jeweiligen Einheit, kann diese über Aktions-Buttons zu einer gewünschten Position bewegt werden oder eine gegnerische Gruppe angreifen. Mit Zauberern läßt Ihr Sprüche los, die ein gewisses Maß magischer Energie kosten, die jedoch auf

das Schlachtfeld bezogen ist und nicht auf die Person des Zauberers. Magische Gegenstände, die Eure Mannen auf den Schauplätzen der Kämpfe finden, können ebenfalls per Mausclick eingesetzt werden. Um Übersichtlichkeit zu wahren, existiert eine Karte, auf der genauso agiert werden kann, wie auf dem eigentlichen Kampfbildschirm. Während der Kämpfe läßt sich der Spielstand leider nicht speichern, dafür aber jederzeit im Kartenmodus.

kn



**Oben sind alle Details angeschaltet, unten nicht**



**GUT**

**Schade**, aber Mindscape hätte aus diesem Stoff ein wirklich göttliches Spiel zaubern können. Die Ideen, die "Warhammer" beinhaltet, sind auch nicht schlecht, doch besonders der Echtzeit-Kampfmodus ist gewöhnungsbedürftig und macht die Schlachten unnötig schwer. Nehmen wir zum Beispiel die Perspektive: Die Unübersichtlichkeit ist so groß, daß nur auf der Karte vernünftig agiert werden kann. Daß die Gegner ständig in einer überragenden Übermacht angreifen und der Spieler besonders in späteren Missionen die Kontrolle über die eigenen Einheiten verliert, macht das Spiel ebenfalls nicht besser. Trotzdem bringt "Warhammer" gestandenen Strategiespielern Spaß, denn das Szenario wurde wunderschön ausgereizt und die Mini-Campaign-Idee ist genial. Mit dem Original Warhammer-Zug-System hätte das Spiel jedenfalls mehr Spaß gemacht und wäre auch für Einsteiger bezwingbar gewesen.

Name .....	<b>Warhammer</b>	System .....	Win'95
Genre .....	Strategie	Festplatte belegt .....	30 MByte
Hersteller .....	Mindscape	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	schwer	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 90 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... **.54%**  
**Sound** ..... **.68%**

**Spielspaß**





**Willi lacht – noch kennt er unsere Bewertung nicht**

# Willi LEMKES Fußballmanager

## LANGE HER

Mit den beiden "Kick Off"-Teilen schuf Anco vor einigen Jahren zwei Fußballklassiker. Während sich Chefprogrammierer Dino Dini zu Virgin absetzte und dort das passable "Goal!" abliefern, produzierte Anco mit "Kick Off 3" und der "European Challenge" fortan nur noch Schrott.

Otto Rehhagel ging freiwillig, Aad de Mos wurde gegangen und Mario Basler würde gerne gehen: Willi Lemke, Manager des Bundesliga-Abstiegskandidaten Werder Bremen, kann auf harte sechs Monate zurückblicken, die seinem eh schon schütterten Haarwuchs weiter zusetzen. Zu allem Überfluß wurde er vor kürzlich auch noch von Virgin angeheuert, für einen mißratenen Mix aus Fußballmanagement und Rasenaction seinen etwas ramponierten Namen herzugehen; in der englischen Heimat heißt das von **Anco** designte Programm schlicht und ergreifend "Player Manager 2".

Ein gerendertes Puppenhäuschen stellt den Vereinssitz eines Kluhs der zweiten Liga dar, den Ihr Euch vor Beginn des Spiels aussuchen könnt; ein direkter Einstieg in die höchste deutsche Spielklasse ist nicht möglich. Als frischgebackener Manager klappert Ihr die verschiedenen Räumlichkeiten ab und durchpflügt Menüpunkte, deren Inhalte halbwegs Interessierte bereits

im Schlaf aufsagen können. Alles in allem wirkt der ziemlich umfangreiche Strategiepart recht uninspiriert zusammengeschustert, ist im Vergleich zum Geschehen auf dem Rasen aber trotzdem noch die "Schokoladenseite" von WLF. Denn was an Gelbolze auf dem in vier Perspektiven darstellbaren Platz abgeht,

kann einen wahrlich das Fürchten lehren. Zwar wird inzwischen immerhin der zweite Feuerknopf unterstützt, doch das alte "Kick Off"-



**Hier könnt Ihr eure eigenen Taktiken austüfteln und abspeichern**



**Alle Räume des häßlichen Klubdomizils im Gesamtüberblick**

Gameplay läßt selbst den bartgesottensten Fußballfan zu Edutainment-Produkten überlaufen. Wer sich jetzt fragt, was denn nun der gute Willi überhaupt mit dem Ganzen zu tun hat: Er darf im Intro mittels amateurhaft aufgenommenen Videosequenzen seine gesammelten Managerweisheiten zum besten geben, die sich problemlos dem Niveau des Spiels anpassen. Im eigentlichen, komplett eingedeutschten Programm kommt er jedoch (zum Glück) nicht mehr vor. *mg*



**Fußball der dumpfen Sorte – die Perspektive ist dabei völlig egal**

**"Management und Arcade Action** – Alles in einem" steht auf der Packung. "Besser von keinem" kann ich dazu nur sagen. Der Businesspart ist an sich so schlecht nicht, bietet jedoch gegenüber der zahlreich vorhandenen Konkurrenz weder Neues noch Besseres. Untermalt von Dudelsounds und dilettantischen Grafiken klickt man sich gelangweilt durch öde Aufstellungs-, Finanz- und Statistikscreens zum nächsten Spieltag, um, nach Abwechslung dürstend, das Geschehen und damit den Joystick selbst in die Hand zu nehmen. Der Actionteil spielt sich allerdings dermaßen mies, daß man sich spätestens nach zwei bis drei Spieltagen die Ergebnisse vom Computer berechnen läßt oder noch besser fluchtartig ins DOS-Prompt zurückkehrt. Besonders fies ist gerade in diesem Zusammenhang die Tatsache, daß der geplagte Manager nur sechsmal pro Saison ungestraft speichern darf.



**NA JA**

Name .. **Willi Lemkes Fußballm.**  
Genre ..... Sportspiel  
Hersteller ..... Anco/Virgin  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1 bis 4

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 15 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 4 MByte  
Steuerung ..... Joystick Maus  
Extras ..... Auch als Disk-Version erhältlich (VGA)

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

**Grafik** ..... **28%**  
**Sound** ..... **24%**  
**Spielspaß**

**40%**  
Bilder auf

# Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen - mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

**Dr. IRIS** AntiVirus Plus zählt zu den weitest zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes Antiviren-Paket für DOS und Windows: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC - mittlerweile setzen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen im Probeabo testen - Sie bezahlen dafür nur den unlaßbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt **DM 14,90** - das sind weniger als 5 Mark je Lieferung, und die Postkosten sind bereits im Preis enthalten! (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft gernehtert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten - frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline** durch den Hersteller
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde“, Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzufangen

**6 Monate Virenschutz**  
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline  
nur **DM 14,90!**

## Absolut ohne Einschränkungen

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit - eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

## Virenschutz stets top aktuell

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären Jahres-Abo erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur **DM 119,80**, die Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten! Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankinzug (Lastschriftverfahren).

## BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sogenannt günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

**Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo**  
(kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis  
von komplett nur  
**14,90 DM**  
(inkl. Versandkosten!)

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kaltschacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum: \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift: \_\_\_\_\_

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankinzug möglich. Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

## Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Ort und Name der Bank: \_\_\_\_\_

BLZ: \_\_\_\_\_ Kto.: \_\_\_\_\_

## Lieferanschrift:

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Plz./Ort: \_\_\_\_\_

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden): \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

# POWER-DATA

Die Verkaufscharts im Januar standen ganz im Zeichen der Rebellenallianz um Vince Lee. Die Power Play-Leser bewiesen mehr Geschmack und wählten Warcraft 2 knapp hinter C&C auf den zweiten Platz: Weiter so!!

## Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1.	(1.) Rebel Assault 2
2.	(3.) Fifa Soccer 96
3.	(10.) Warcraft 2
4.	(2.) Command & Conquer
5.	(4.) NHL Hockey 96
6.	(-) Phantasmagoria
7.	(-) Mechwarrior 2
8.	(7.) Need for Speed
9.	(-) Caesar 2
10.	(5.) Ascendancy

JOYSOFT

## Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1.	(5.) Rebel Assault 2
2.	(2.) FIFA Soccer '96
3.	(-) Hugo 3
4.	(1.) Command & Conquer
5.	(-) Warcraft 2
6.	(2.) The Need for Speed
7.	(4.) NHL Hockey '96
8.	(-) Bleifuß
9.	(-) ran Soccer
10.	(-) Caesar 2

MEDIA CONTROL

### Zur Erläuterung:

Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Platzierung des Titels

## Top 10 Floppy

Platz	Name
1.	(1.) Biing
2.	(2.) Dschungelbuch
3.	(4.) Sensible W. of Soccer
4.	(3.) Zoop
5.	(6.) Worms
6.	(5.) Crusada
7.	(-) M-Chess Pro
8.	(-) Caribbean Disaster
9.	(7.) Sim City Urban Ren.
10.	(-) Willy Lemke

JOYSOFT

## Top 10 Floppy

Platz	Name
1.	(1.) Hugo
2.	(3.) Dar König der Löwan
3.	(8.) Bundesliga Manager Hatrick
4.	(5.) Hanse - Die Expedition
5.	(7.) Sim City 2000
6.	(6.) Die Siedler
7.	(9.) Aladdin
8.	(4.) Biing
9.	(-) Nascar Racing
10.	(-) Panzer General

MEDIA CONTROL



Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: Januar '96

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: Januar '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

**PC-FUN**  
Schillerstr. 22, 80336 München  
Tel.: 089/591269

**PC FUN**

## Top 15 Leserwahl

Platz	Name
1.	(1.) Command & Conquer
2.	(5.) Warcraft 2
3.	(8.) FIFA Soccer '96
4.	(2.) Crusader: No Remorse
5.	(11.) TFX: EF2000
6.	(3.) Mechwarrior 2
7.	(10.) Bleifuß
8.	(7.) NHL Hockey '96
9.	(12.) Rebel Assault 2
10.	(-) Wing Commander 2
11.	(-) The Dig
12.	(15.) Star Trek: A Final Unity
13.	(-) The Need for Speed
14.	(-) Worms
15.	(-) Stonekeep

## Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 2/96 sind:

Christopher Hombach, Gründau  
WARCRAFT 2

Christian Novosel, Frankfurt  
THE DIG

André Pauly, Wackernheim  
MECHWARRIOR 2

Götz Caspari, Homburg  
CAESAR 2

Uwe Zimmermann, Kulmbach  
ALLIED GENERAL

# Sieben Stühle, eine Meinung

Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten

Tests ganz anders urteilen müsste. Auf dieser Seite gibt **jeder Redakteur** seinen Senf zu **jedem Titel**. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.

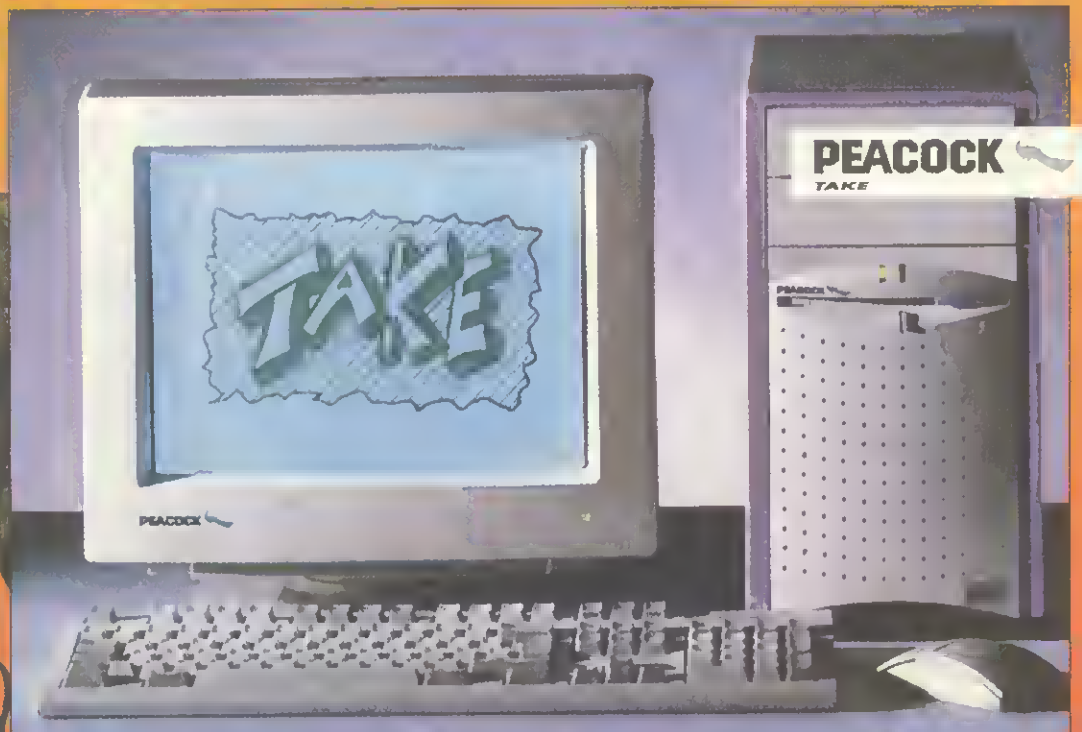


	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	POWER
Alien Virus	2	2	4	2	2	2	3	46%
Battleground Ardennes	5	4	7	7	4	4	3	70%
Battleground Gettysburg	5	3	6	6	4	2	3	67%
Battles in Time	1	1	2	1	1	2	1	31%
Blind Date	6	5	6	4	5	5	6	58%
Card Player's Paradise	1	1	1	1	2	1	1	15%
Chronomaster	6	6	7	7	6	4	5	77%
Claim to Power	4	3	3	3	2	3	4	49%
Congo	4	3	5	4	3	6	5	54%
Cyberjudas	3	5	6	5	5	5	3	67%
CyberMage	6	5	5	5	6	8	7	78%
Earthworm Jim	8	9	8	7	7	7	9	87%
Evocation	3	2	3	3	4	5	5	43%
Hardball 5	6	7	7	3	6	3	4	76%
Hugo 3	1	1	1	1	1	1	1	25%
Human Recall	1	1	2	1	1	2	1	8%
Ice & Fire	2	2	2	2	2	2	1	23%
Icebreaker	2	2	3	2	3	3	3	36%
Imperium Romanum	5	4	5	3	6	4	5	65%
Knight Moves	3	2	3	3	5	4	3	47%
Locus	1	1	1	2	2	1	2	17%
Pinball Wizard 2000	8	5	3	3	1	6	5	74%
Pool Champion	5	4	5	3	1	4	5	57%
Psychic Detective	2	3	6	5	4	7	6	70%
Pumuckl	3	2	3	2	4	2	3	50%
Quest for Fame	8	7	8	7	7	6	7	57%
Shockwave Assault	3	5	5	5	5	6	6	57%
Team Chef	7	4	2	4	2	3	2	71%
Tempest 2000	5	7	6	2	3	3	4	68%
The Beast Within	6	7	7	7	7	7	7	79%
Thunderhawk 2	7	7	7	7	7	6	8	78%
Warhammer	6	7	7	5	6	6	4	75%
Willy Lemkes Fußballmanager	2	1	2	2	1	1	2	40%

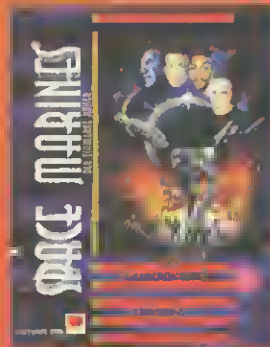


# PENTIUM

Software 2000-Kenner aufgepaßt:  
Wer sich gut mit der Firma aus Eutin aus-  
kennt, hat die Chance, einen Peacock-  
Pentium zu gewinnen, mit dem jedes Spiel  
doppelt so viel Spaß macht.



Und das ist mit etwas Glück Euer Hauptgewinn - der Peacock TAKE TMT P75!  
Möchtet Ihr mehr über Peacock wissen, ruft Reiner Riepen unter Tel: 0 29 57 - 79 12 96  
an, Fax: 0 29 57 - 79 93 60 oder besucht den Peacock-Stand auf der CeBIT Halle 11 A 57





# zu gewinnen

Alles was Ihr tun müßt ist, diese zwei Fragen zu Software 2000 zu beantworten:

- 1) Welches Programmiererteam entwickelte die Bundesliga-Manager-Reihe?
- 2) An welchen drei deutschsprachigen Adventures war Harald Evers vor "Archibald Applebrook" maßgeblich beteiligt?

Die richtigen Antworten schickt Ihr per Brief, Postkarte oder Fax an diese Adresse:

**Magna Media Verlag AG**  
**Power Play**  
**Stichwort "Software 2000"**  
**85531 Haar**  
**Fax: 089/4613 5046**

Einsendeschluß ist der 15. März 1996.

Die Mitarbeiter des Verlages dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Unter allen richtigen Einsendungen werden folgende Gewinne verlost:

## 1.Preis:

Ein Peacock TAKE TMT P75 mit 8 MByte RAM, 840 MByte Festplatte und Quadspeed CD-ROM-Laufwerk

## 2.Preis:

Eine 16-Bit Soundkarte Peacock Sound Kit (Pro)

## 3.Preis:

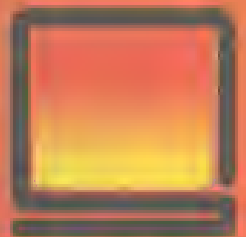
Talisman oder Archibald Applebrook zusammen mit der passenden Uhr

## 4.-6.Preis:

Ein Software-2000-Überraschungspaket

## 7.-10.Preis:

Space Marines T-Shirt und Schirmmütze



**SOFTWARE  
2000**

Richard **GAI**

Im zweiten Teil des Interviews verrät Euch Lord British Details zu "Ultima IX" und sagt, wie es bei "Underworld" weitergeht.



Richard ist Sammler von Kuriositäten, die in seinem außergewöhnlichen Haus allesamt einen besonderen Platz eingeräumt bekommen

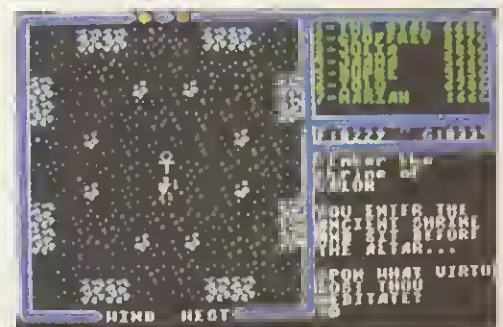
**PP: Diese nachdenkliche Phase deines Lebens zeigt sich dann auch deutlich bei Ultima IV. Die Serie änderte sich maßgeblich.**

Richard: Ja, bei Ultima IV wollte ich diese Änderungen inhaltlicher Art auch durchführen. Ich fühlte mich nun dazu in der Lage, richtig zu programmieren. Ich wußte, daß ich jetzt dazu fähig war, alle Features einzubauen, die ich im Programm haben wollte. Alle vorhergehenden Ultimas waren nur Hack'n'Slash- und Beat 'em Up-Spiele. Die Story hatte für den Verlauf des Spiels keine nennenswerte Bedeutung. Ultima IV war das erste der "modernen" Ultimas, die in meinem Kopf umhergeisterten. Ich habe mich sehr um einen wirklichen Inhalt bemüht. Ich fügte einen, wie ich es nenne, "sozialen Kommentar" bei. In den meisten anderen Rollenspielen, sogar heute noch, weiß der Spieler lediglich, daß er den großen Bösewicht töten muß, weil das so im Handbuch steht. Wenn man dann das Programm spielt, plündert, klaubt und tötet man selbst viel mehr als irgendeine andere Person im Spiel. Bis man also zu dem Bösewicht gelangt, ist man eigentlich zu einer viel schlechteren Person als dieser Bösewicht geworden. Das fand ich nicht gut, obwohl meine ersten Ultimas genauso waren. Mit Ultima IV begann ich dann, ein gewisses positives Verhalten beim Spieler zu erzwingen. Wenn man etwas stahl, dann halfen einem die bestohlenen Personen nicht mehr, was

aber zur Lösung des Spiels dringend notwendig war. Man konnte sich nicht lügend und hetzend durch das Spiel mogeln, zumindest war das viel schwieriger als auf redlichem Weg.

**PP: Was ist bei Ultima VII, "Die Schwarze Pforte", passiert?**

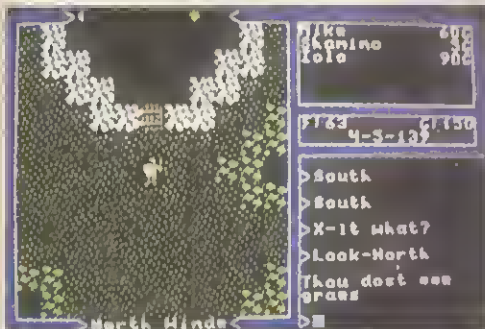
Richard: Nachdem ich drei Spiele der gleichen Art gemacht hatte, begann mich das zu langweilen. Ich sagte mir, "Ok, die Welt war jetzt lange genug gut", ich hatte einfach keinen Stoff für eine schöne, heile Welt mehr auf Lager. Ich interessierte mich jetzt mehr für die dunkle Seite. Das heißt nicht, daß ich den sozialen Aspekt aus den Augen verlieren wollte. Ich wollte den Spieler nur in eine düstere Welt versetzen. Das war der Antrieb für Ultima VII "Die Schwarze Pforte" und seine rahenschwarze Packung, die zumindest bei der Marketing-Abteilung von Origin für helle Aufregung sorgte.



Ultima IV: Das erste "ethische" Ultima

# GARRIOTT Teil 2

(lange Pause) Interessant, wie lange wir über die schwarze Packung debattierten. Schließlich haben wir es so getan und Ultima VII verkaufte sich besser als jedes andere existierende Ultima, es war also doch kein so großer Fehler, wie man mich damals Glauben machen wollte. Ultima VIII Pagan hatte noch eine viel kritischere Verpackung, die mit dem Pentagramm darauf. Es gab eine Reihe von Distributoren und Läden, die dieses Spiel nicht in ihr Sortiment aufnehmen wollten. Ich habe diese fiese Seite in mir, die es genießt, nicht unbedingt Schwierigkeiten um



Ultima V: Die Grafik gewinnt allmählich



Ultima VI: Richards Antlitz im Spiel

jeden Preis hervorzurufen, aber Dinge in Spiele einzubauen, die anstößig für manche sind, obwohl ich mir der positiven Grundeinstellung meiner Spiele ganz klar bewußt bin.

#### PP: Welche Dinge zum Beispiel?

Richard: Als ich bei Ultima IV an den Dungeons arbeitete, schrieb mir die damalige Technologie vor, die Räume darin aus 11 mal 11 Kacheln große Kampfarenen zu gestalten. Jede dieser Kacheln kann entweder ein Stück Boden, auf dem man laufen kann, eine Art Wand, die irgendwie aussehen kann, ein Monster oder ein Schatz sein. Das war wirklich alles, was man in einem solchen Raum unterbringen konnte. Für das Spiel mußte ich 256 dieser Räume erschaf-

fen. Nach einer Weile gehen einem natürlich die "raumgestalterischen" Ideen aus. Ein Dungeon gestaltete ich also wie eine Höhle mit Monstern, darin befand sich ein Gefängnis mit Zellen und den Räumen für die Wachen. Ein Dungeon war der Turm des Zauberers. Nun, für dieses Dungeon kam mir eine Idee, die ich für sehr clever hielt. In die Ecken des Raumes stellte ich Käfige mit Kindern darin. In die Mitte des Raumes positionierte ich einen Schalter, der die Käfige öffnete. Wie ich schon zuvor erwähnte, ließ das Programm eben nur Böden, Wände, Schätze und Monster zu.

#### PP: Die Kinder waren also Monster....

Richard: Sie sahen aber wie Kinder aus. das war in Ultima IV, dem Spiel, in dem du der Avatar sein sollst. Ich wußte also genau, wenn der Spieler in diesen Raum gelangen und die Käfige öffnen würde, daß er dann in einen inneren Konflikt geraten würde. "Das sind doch Kinder! Was soll ich tun? Ich kann doch keine Kinder töten!". Diese Kinder umringten den Avatar, so daß es nicht so einfach möglich war, den Raum zu verlassen. Es sah also so aus, als wäre der einzige Weg, an diesen Kindern vorbeizukommen, sich einen Pfad durch sie durch zu hacken. Ich wußte, daß das Spiel das nicht "bemerken" würde. Aber ich wußte auch, daß der Spieler sich Sorgen machen würde, ob er dafür bestraft wird. Ich war stolz auf dieses Dilemma, daß ich im Spieler entfachen wollte und schickte meine Idee an die Jungs von der Quality Assurance. Mein Bruder besuchte mich einige Tage später und er hielt ein zweiseitiges Schreiben in der Hand. Dies war die Kündigung eines QA-Mitarbeiters, der nicht länger

#### RICHARD



Mr. Garrriott oder Lord British, wie er liebevoll von seiner Fanschar genannt wird, gründete Origin und ist der kreative Geist hinter der erfolgreichsten Rollenspiel-Serie der Welt, Ultima.



**Oben:**  
Eine Skizze für ein Baumdorf in Ultima IX  
**Links:**  
Ein weiterer Screenshot direkt aus der vorläufigen Pre-Alpha-Version von Ultima IX





für eine Firma arbeiten wollte, die sich so klar für den Mißbrauch von Kindern aussprach! Mein Bruder sagte, "Richard! Wie konntest Du das nur in das Spiel einbauen?" Ich sagte, "Du hast das mißverstanden. Es sollte nur ein moralisches Dilemma hervorrufen. Punkt A, es ist nicht nötig für das Spiel, diese Kinder zu töten und wenn Du das nicht tun willst, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten drumherum zu kommen. Du kannst die Kinder einschläfern. Du kannst sie verzaubern und damit dazu bringen, daß sie weglaufen. Du kannst Deine Waffe niederlegen und sie mit Deinen Händen schlagen, bis ihre Lebensenergie so kritisch wird, daß sie ebenfalls davonlaufen." Ich offerierte ihm noch etliche weitere Möglichkeiten. Es entstand eine wirklich hitzige Debatte. Die ganze Company, sogar meine Eltern wurden darin verstrickt. Meine Eltern hatten sich noch nie zuvor darum gekümmert, was in meinen Spielen drin ist. Sie kamen zu mir und rieten mir, diesen Part aus dem Spiel zu nehmen. Ich weigerte mich, das Spiel erschien mit der Szene und keiner bemerkte sie.

**PP: Der Grund dieser Debatte, die Origin monatelang beschäftigte, wurde überhaupt nicht registriert?**

Richard: Genau. Seitdem baue ich diesen Konflikt mit den Kindern in jedes Ultima von neuem ein und zwar jedesmal in leicht abgewandelter Form. Im Ultima danach stellte ich zwei Käfige nebeneinander auf, ein Monster im einen, ein Kind im anderen Käfig. Man betätigt in diesem Raum einen Schalter, von dem man fest glaubt, daß er die Käfige öffnen wird, da er das in jedem vorhergehenden Raum so getan hat. In Wirklichkeit öffnet der Schalter eine Verbindungstüre zwischen den beiden Käfigen. Du ahnst es schon. In jedem Spiel werden jetzt Kinder irgendwie mit eingebaut und zwar nur, weil man hierzulande so viel Aufhebens darum gemacht hat. Das finde ich sehr sinnlos.

**PP: Du hast also beschlossen, die Kinder dafür für immer zu foltern?**

Richard: Genau. Ein anderer Punkt den wir immer einbauen, ist, daß wir Electronic Arts



**"Meine Eltern kamen zu mir und rieten mir, diesen Part aus dem Spiel zu nehmen."**



**Ultima VII: Die grafische Revolution**



**Ultima IX: Erste Eindrücke und Ansichten**

necken. Das fing in Ultima VII an. Die Manifeste des Bösen, die der Guardian in die Welt bringt, sind die Sphäre, der Würfel und der Tetraeder, also die Symbole von Electronic Arts. Pirt Snikwah, wohinter sich Trip Hawkins fälschrum geschrieben verbirgt, ist ein böser Pirat, der von seiner Crew gestürzt und schließlich getötet wurde. In späteren Ultimas hat er ein Grab und taucht auch wieder in Konversationen auf. Das macht jede Menge Spaß, wir haben damit schon begonnen, bevor wir zu Electronic Arts gehörten.

**PP: Als Pagan herauskam, sagten die Ultima-Puristen, "Oh, mein Gott, Richard. Was hast Du nur getan?" Du hast Dich quasi in der Zeitschrift "Computer Gaming World" mit den Worten "Es tut mir leid. Vertraut mir. Ich werde mich um Ultima IX kümmern. Wir werden die Dinge wieder so verändern, daß Ihr das Spiel vor Euch haben werdet, das Ihr Euch alle wünscht."**

Richard: Stimmt. (lange Pause) Auf jedes Feature, daß ich jemals in Ultima geändert habe, bekam ich immer die unterschiedlichsten Reaktionen. Einige liebten diese Veränderungen, andere haßten sie. Es ist nicht so, daß diese Kritikpunkte mich nicht kümmern, aber mich interessiert nicht so sehr das "spezifische" Problem, das sie mit meinem Spiel haben, sondern vielmehr, warum sie zu dieser Aussage veranlaßt wurden. In Ultima VIII haßten sie z. B. die Jump'n'Run-Elemente. Ich stellte nun folgende Überlegungen an: Hassen sie generell Arcade-Spiele und somit Jump'n'Run-Elemente oder war es eine Mischung aus beiden Aspekten? Man muß sich also nicht nur wegen der eigentlichen Aussage, die sie getroffen haben, Gedanken machen, sondern auch zwischen den Zeilen lesen, um zu sehen, warum sie zu diesen Aussagen gekommen sind. Die Ultimas vor Ultima VIII waren so groß und so lang und hatten eine so gewaltige Vorgeschichte, daß es für neue Spieler fast unmöglich war, einzusteigen. Ich bekam es sozusagen mit der Wizardry-Problematik zu tun.

Ultima VIII sollte ein Experiment in die andere Richtung sein. Es sollte absichtlich kürzer, leichter und visuell interessanter werden. Wir wollten auch neue Spieler ansprechen, es war uns allerdings von vornherein klar, daß wir damit riskieren würden, einen Teil der alten Spieler zu vergraulen.

**PP: Was glaubst Du, war also wirklich das Problem von Ultima VIII?**

Richard: Nun, es gab einige Probleme, als wir Ultima VIII veröffentlichten. Einige der Schlüsselfeatures waren "unausgegoren". Nennen wir es einmal so. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung war das Produkt holpriger, als wir es voraussehen konnten. Hätten wir diese Probleme ausreichend realisiert, wäre es nicht zur Veröffentlichung gekommen. Ultima VIII sollte eine Zwischenstufe für das werden, was wir mit Ultima IX planen und immer noch planen. Eine Veränderung und Verbesserung vieler der alten Features. Wenn ich Features sage, dann meine ich eine High-End-Präsentation, wie sie Ultima VIII hatte, allerdings kombiniert mit einem



**Ultima VIII: Noch ein Rollenspiel?**



**Ultima VIII: Grafisch wegweisend**

Inhalt, der dieses Ultima zu einem Klassiker machen wird.

**PP: Featurea welcher Art?**

Richard: Bevor ich über Ultima IX rede, laß mich kurz die Idee erklären, die hinter der Ultima VII, VIII und IX-Trilogie steckt. Es ist meine erste im Voraus geplante Trilogie, im Gegensatz zu den Teilen IV, V und VI, die erst im Nachhinein gut zueinander paßten. Mein Gedanke war, "Warte mal. Die Serie wird noch eine Weile laufen. So

lange ich noch Interesse dafür habe und die Leute diese Spiele kaufen, so lange wird diese Serie fortgesetzt. Warum also nicht eine weitere Trilogie planen?" Diese neuere Trilogie setzt sich mit dem Guardian auseinander. Ich erschuf diesen Charakter für genau drei Folgen, das Konzept war von vornherein klar. Ultima VII war die Schwarze Pforte, die schwarze Verpackung, Ultima VIII, Pagan, war die rote Verpackung, und Ultima IX wird den Untertitel "Ascension" tragen und in einer blauen Schachtel verpackt werden. Ein Himmel, Wolken, sehr luftig das Ganze. Es wird wieder einen sehr starken ethischen Unterton geben, wie in den Ultimas IV und V, allerdings immer noch in einer sehr düsteren Story, ganz wie sie für ein Spiel der zweiten Trilogie angemessen ist. Die Interaktion mit der Außenwelt wird sehr detailliert sein.

**PP: Wie ist das zu verstehen? Durch NPCs oder.....**

Richard: Ich will Ultima VII schlagen. Ultima VII besaß in meinen Augen die ausgefeilteste Interaktion mit der Welt. Du konntest Getreide ernten, den Weizen trennen, den Weizen zu Mehl verarbeiten, das Mehl mit Wasser zu Teig anrühren, den Teig im Ofen zu Brot backen und schließlich das Brot essen oder verkaufen. Genau dieser Detaillevel soll sich nun durch die gesamte Welt ziehen. Außerdem soll die grafische Darstellung noch über die von Ultima VIII hinausgehen. Auf keinen Fall werden wir nochmal Hüpf-Elemente einbauen, was uns wohl bei Ultima VIII am meisten krumm genommen wurde. Das optische Erscheinungsbild soll sehr flüssig werden und eine direkte Antwort auf die Aktionen des Spielers bieten. Die Animation des Charakters, der Monster und der NPCs wird sehr detailliert ausfallen. Die ganze Welt wird extrem detailliert. Von Anfang an hatten die Ultimas Probleme damit, die Außenwelt in bestimmten Aspekten darzustellen. Dadurch, daß der Kamerawinkel immer orthogonal um 45 Grad nach Norden gerichtet war, konnte man beispielsweise die Rückseite von Wänden und Mauern nicht einsehen. Da die Welten aber immer dreidimensionaler wurden, vergrößerte sich dieses Problem immer mehr. Eine Bombe konnte explodieren und einen wichtigen Gegenstand theoretisch hinter eine Mauer verfrachten. Um das zu verhindern, mußten wir einen unglaublich komplexen Code schreiben. Und sogar dann passierte es noch ab und an. In Ultima IX wird es eine völlig neue Art der Präsentation geben, die eine Menge der alten Probleme gelöst hat. Ein anderes großes Problem der ersten Ultimas hatte mit Maßstäben zu tun. Es gab einen für die Städte, einen für die Außenwelt und einen nochmal anderen für die 3D-Dungeons. Das bedeutete für uns, daß wir *jeden* einzelnen Code in drei Versio-



**Alte wissenschaftliche Geräte sind Richards ganz besondere Leidenschaft**



nen anfertigen mußten. Wir mußten das Spiel also mehrere Male buchstäblich von neuem programmieren, um diesen verschiedenen Perspektiven gerecht zu werden. In den jüngeren Ultimas sind wir dazu übergegangen, alles in einem Maßstab anzufertigen. Die ganze Welt wird mit dem Maßstab der Städte dargestellt, was zwar irgendwie ganz witzig ist, aber zur Folge hatte, daß der Spieler manchmal die gesamte riesige Welt durchwandern mußte, um von einem Punkt zum anderen zu kommen. Alles war wie eine überdimensionale, detaillierte Tapete. Jetzt haben wir ein neues Schema, das eine hervorragende Möglichkeit bietet, die Welt zu präsentieren und alle diese Probleme, die wir in der Vergangenheit hatten, zu lösen.

**PP: Und das wäre?**

Richard: Im Moment ist das Spiel wieder eine große Tapete, kann aber mit mehreren Maßstäben gleichzeitig umgehen. Für Unterhaltungen kann die Kamera ganz nah heranfahren; sie kann etwas zurückgehen, wenn man etwa durch eine Stadt läuft und noch mehr herauszoomen, wenn man mit dem Schiff reist oder mit dem Pferd unterwegs ist, oder wenn man sich schnell über die gesamte Karte bewegen will.

**PP: Wird auch Ultima IX die gewohnte Perspektive bieten?**

Richard: Es wird immer noch eine Perspektive von schräg oben sein, obwohl wir mit dem Gedanken spielen, ab und zu in eine First-Person-Perspektive umzublenden. Das muß zwar nicht unbedingt sein, aber wir hätten theoretisch die Möglichkeit dazu. Damit werden wir uns im Frühling beschäftigen. Die Kamera kann sich jetzt frei bewegen und drehen, das alte Problem mit den Mauern und Wänden gehört also auch der Vergangenheit an. Wir glauben fest daran, daß diese neue Art

der Präsentation den Spielern ein interessanteres, kompletteres und holografischeres Gesamtbild der darzustellenden Welt vermitteln wird.

**PP: Hört sich fast so an, als würdest du deine Produkte zu Marktforschungszwecken veröffentlichen.**

Richard: Das stimmt genau. Sie sind komplett experimentell.

**PP: Laß' uns mal das versuchen. Könnte gut ankommen.**

Richard: Genau so ist es. Es ist schon lustig mitanzusehen, wie sehr wir uns an gewisse Standards gewöhnen. Die Inhalte eines Spiels werden immer

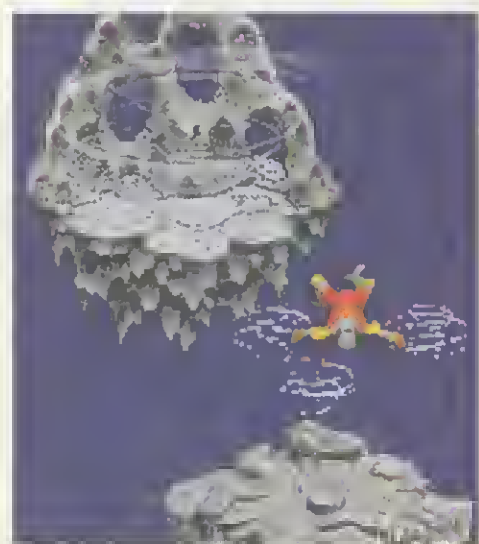
wichtiger. Wenn Du fünf oder mehr Jahre zurückgehst, stellst Du fest, daß sich Spiele eher wegen neuer Technologien verkauft haben. Wer die neuesten Features bieten konnte, hatte einen Verkaufsschlager in den Regalen, das Gameplay an sich war nicht so wichtig. Wenn du dir heute interaktive Movies wie zum Beispiel Wing Commander anschaut, erkennst du, wo es in Zukunft lang gehen wird. Bald schon wird es nicht mehr heißen, "wer hat die neuesten Features, wessen Spiel sieht am besten aus", denn die Ideen für neue Features gehen so langsam aus. Flugsimulatoren werden beispielsweise schon bald fotorealistisch sein, besser kann man es dann nicht mehr machen, das ist das Ende der Fahnenstange. Danach wird nur noch der Inhalt eines Spiels wichtig sein. Wer erzählt die packendere Geschichte? Ich persönlich finde das gut, denn wenn wir da angelangt sind, beginnen Spiele eine Kunstform zu werden. Obwohl diese Entwicklung im Kommen ist, ist sie eben noch nicht ganz da. Noch befinden wir uns in der Technologie-Ära. Origin wird zum Beispiel immer wieder kritisiert, weil wir Spiele erschaffen, die nun mal einen High-End-Computer verlangen, damit man sie vernünftig spielen kann. Das stimmt zwar, aber wovon reden die Leute denn? Was wird bemerkt? Liest du jemals einen Spieletest, in dem es heißt, "Wow, das ist das bestaussehendste Spiel, das ich jemals gesehen habe und es läuft sogar noch auf einem 386er?" Nein, so etwas wirst du nie lesen. Du liest entweder, "Das ist das bestaussehendste Spiel", oder gar nichts. Um wirklich bemerkenswerte Spiele zu machen, muß man seiner Zeit immer einen kleinen Schritt voraus sein.

**PP: Man kann schließlich heutzutage keinen Hit mehr mit CGA-Grafik programmieren.**

Richard: Stimmt. Unser Prinzip ist, daß wenn wir schon Kritik einstecken müssen, daß sie sich möglichst nur auf die zu hohen Ansprüche konzentriert. Natürlich gelingt uns das nicht immer.

**PP: Jeder Designer und alle Ultima-Fans beneiden dich, Richard. Welche Designer bewunderst du?**

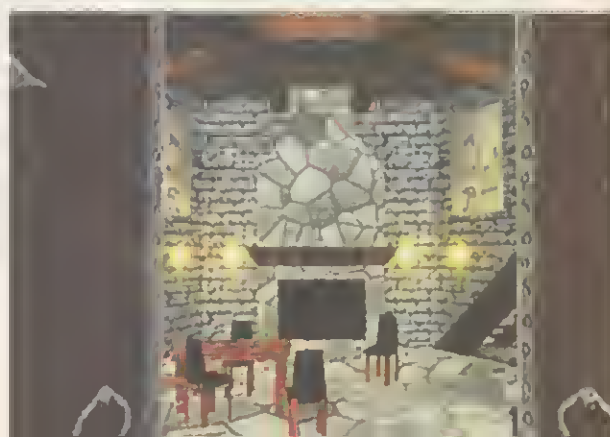
Richard: Oh, Mann. Danke erst einmal für das Kompliment. Ich bin mir nicht sicher, ob das stimmt, aber wenn es so ist, dann ehrt es mich.



**Schwindelanfall: Die Jump'n'Run-Elemente brachten Ultima VIII ins Schwanken**

**"Man muß seiner Zeit immer einen kleinen Schritt voraus sein."**

**Rechts: Ein Blick auf die feudale Schloßbeinrichtung in Ultima IX**





### Ultima Underworld II: Fortsetzung geplant

Nun, ich hasse es fast zuzugeben, daß Chris Roberts jemand ist, den ich sehr bewundere. Er ist ein wahrer Visionär. Er hat eine sehr klare Vorstellung davon, was er will und er hört nicht lieber auf, bis er es erreicht hat. Außerhalb von Origin...hmm...ich würde sagen Sid Meier, ich denke, daß er ein wahrer Künstler ist. Obwohl er bei seinen Spielen keineswegs auf einen High-End-Look Wert legt, wie wir bei Origin das tun, kreierte er seine Produkte äußerst sorgfältig. Wenn ich ganz weit zurückgehe, dann ist es Bill Budge, mein erster Mentor. Bill Budge's Space Album, Bill Budge's 3D-Pack, diese Dinge bewunderte ich sehr. Meiner Meinung nach war er der erste große Autor. Der erste Mann, der sich in dieser Branche einen Namen machte. Die Leute wußten, wer er ist. Er war der erste bekannte Autor und es gibt ihn immer noch. Eines seiner letzten Spiele war Bill Budge's Pinball Construction Set. Ich weiß nicht, was er jetzt macht. Es gibt noch eine Reihe anderer Spiele, die mich sehr beeindruckt haben, aber ich muß zugeben, daß ich noch nicht einmal weiß, wer sie geschrieben hat. Ich selbst spiele nur alle Jahre mal ein Spiel. In diesem Jahr habe ich zwei gespielt, was für mich sehr viel ist. Ganz früher war mein Lieblingsspiel Star Raiders auf dem Atari. Nach Star Raiders kam sehr lange nichts, dann war es Dungeon Master. Ich liebte die Amiga-Version. Dann kam lange wieder nichts, ich spielte zwar Tetris und Lemmings, allerdings nicht sehr exzessiv. Dann wieder eine lange Pause, bis ich Myst in die Finger bekam. Dies war das erste Spiel, außer den Origin-Spielen, das ich durchgespielt habe. Jetzt spiele ich gerade Command & Conquer. Ich bin total süchtig und die Leute in der Firma befürchten schon, daß ich nichts gebacken bekomme, weil ich immer nur Command & Conquer spiele. Hmm, wenn wir mit dem Interview fertig sind, spiele ich weiter. Nein, ich mache nur Spaß (lacht). Vielleicht mache ich auch keinen Spaß. Sehr ungewöhnlich für mich, da Command & Conquer normalerweise überhaupt nicht meine Art Spiel wäre. Aber es fasziniert mich einfach. Westwood hat da wirklich großartige Arbeit geleistet.

niert mich einfach. Westwood hat da wirklich großartige Arbeit geleistet.

### PP: Wie sehen Deine Pläne in Richtung Ultima Underworld aus, nun, da Looking Glass bei Virgin unter Vertrag sind?

Richard: Interessant, daß Du das fragst, denn gerade dieser Tage stellt Warren Spector, der Produzent der Underworld-Serie, im Hause Origin ein Team zusammen, das sich mit dem Thema auseinandersetzen soll. Underworld III ist zwar noch nicht offiziell geplant, aber das Team wird bereits zusammengestellt.

ell geplant, aber das Team wird bereits zusammengestellt.

### PP: Und Crusader II?

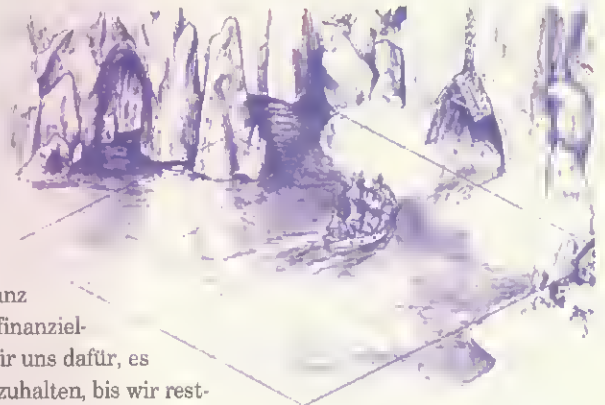
Richard: Ist auch schon in Arbeit. Zuerst wird es eine Mission Disk geben, bevor der zweite Teil erscheint. Unser Team hat jetzt endlich gelernt, die richtigen Abstände zwischen Entwicklung, Produktion und Verkauf einzuhalten. Wenn ich ganz ehrlich bin, war das wohl ein Hauptgrund dafür, daß Ultima VIII solche Probleme hatte. Wir mußten es möglichst schnell herausbringen, aus rein finanziellen Gründen. Ich hasse es, so etwas zugeben zu müssen, aber es ist die traurige Wahrheit. Im Falle Pacific Strike verhielt es sich sehr ähnlich. Über diesen beiden Spielen hätte noch gebrütet werden müssen, obwohl sie wenigstens komplett debütiert waren. Wir sahen ein, daß es so nicht weitergehen kann. Die kreative Seite litt erheblich. Und das stört mich am meisten, denn Kreativität ist unsere Stärke, nur dafür sind wir hier. Crusader war das erste Spiel der neuen Origin-Philosophie. Obwohl das Spiel bereits drei Monate früher hätte auf den Markt kommen sollen, überarbeiteten wir es noch einmal. Wir erkannten das Potential, das in dem Spiel steckt, realisierten aber, daß es eigentlich noch nicht ganz fertig war. Entgegen aller finanziellen Vorteile entschieden wir uns dafür, es schließlich so lange zurückzuhalten, bis wir restlos zufrieden damit waren. Diesen alten Fehler werden wir nie wieder machen. Wir haben dazugelernt. Die Qualität muß immer Vorrang haben, noch vor dem Finanziellen.

### PP: Wann wird dann wohl Ultima IX erscheinen?

Richard: Im Frühling 1997, nicht früher. Diesmal soll es perfekt werden. *Brenda Garno/fh*



Die Endsequenz von Ultima VIII, "Pagan"



Diesen Wasserfall werdet Ihr in Ultima IX begutachten können

# POWERPOST

**Last, aber nicht least. Auch die Leserbriefe sind umgezogen: Ans Ende unserer geliebten Power Play. Aber keine Sorge, sonst ändert sich natürlich nix...**

**Euer kleiner Spediteur**

*Peter*

**MagnaMedia Verlag**  
Redaktion Power Play  
**Kennwort:** Power-Post  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München



## Turrican-Trauma

Als ich die Power Play 1/96 aufschlug, dachte ich, mich trifft der Schlag. Da gebt Ihr "Turrican 2", einem der berühmtesten Spiele Deutschlands, nur 65%. Ich warte seit drei Jahren auf dieses Spiel für den PC und kaufte es mir schon am Erscheinungstag! Ich kann mich Eurer Meinung, "Turrican" hätte eine ungenaue Steuerung, beim besten Willen nicht anschließen. Außerdem hat noch niemand bisher ein so eindrucksvolles Parallax-Scrolling am PC gesehen. Die Musik ist erstklassig und beim Spielen kommt die alte Amiga-, Atari- und C64-Atmosphäre auf. Auf einer anderen Seite wird im selben Heft "Rayman" getestet und viel höher bewertet. Mir gefiel Rayman nicht mal auf der Play Station so gut wie "Turrican 2" am PC!

Das Einzige, was es an Turrican zu bemängeln gäbe, ist, daß es durch Eure Mithilfe höchstwahrscheinlich keine Fortsetzung geben wird. Ich dachte, in Eurer Redaktion sitzen Computerveteranen der ersten Stunde, die jedoch wären vor Begeisterung aus dem Sessel gefallen, wenn sie den Namen Turrican nur gehört hätten.

Diese Bewertung ist einfach unberechtigt, ich frage mich, ob der berühmteste deutsche Computerheld diesen Abgang verdient hat und ich glaube, ich spreche hier für alle Computerveteranen! Ich hätte Turrican an Eurer Stelle wenigstens dieselbe Wertung

gegeben wie damals der Amiga Version, wenn nicht noch mehr, weil die Grafik noch ein bißchen besser ist. Dieser Meinung schließen sich viele meiner Freunde an. Ich würde mich über eine Stellungnahme freuen.  
*SVEN JUNGNICHEL, VATERSTETTEN.*

Nichts für ungut, aber: 65% ist gar keine so schlechte Wertung, damit ist "Turrican 2" immer noch Lichtjahre von der "Vorsicht Schrott!"-Zone entfernt. Ohne jetzt noch einmal Michaels Argumente aus dem Meinungskasten zu wiederholen: Du schreibst selbst, daß Du schon seit guten drei Jahren auf das Spiel wartest – meinst Du wirklich nicht, daß nach dieser für Computerverhältnisse langen Zeit wesentlich mehr als "nur" eine Umsetzung der alten Atari-, Amiga- etc. Version hätte geboten werden müssen? Wenn "Turrican 2" Dir und anderen Computerveteranen gefällt, sollte die Wertung doch weiter kein Problem sein, oder? Michael hat in seinem Meinungskasten diesen Nostalgiefaktor jedenfalls klar hervorgehoben.

## Unsportliche Heftklammern

Erstmal muß ich sagen, daß Euer Outfit wirklich gelungen ist! Aber leider macht eine tolle Aufmachung keine perfekte Zeitschrift. Es gibt da einige Dinge, die wirklich verbessert werden müssen. Fangen wir mit dem dringlichsten an: Es ist mir zwar ein Rätsel, aber nach dreimaligem durchblättern der Power Play 01/96 zeigt diese erste Auflösungerscheinungen. Wenn man dann nicht sofort eine Tesa-Rolle verwendet, zerfällt das Heft in all seine Bestandteile.

*CARSTEN KÄFER, DÜSSELDORF*

Das Problem hatten viele Leser, und auch unsere eigenen Redaktionshefte haben sich mittlerweile in Ihre Einzelteile zerlegt. Da waren die armen Heftklammern dem massiven Ansturm von Seiten in der Weihnachts-Ausgabe nicht gewachsen: Tut uns wirklich leid! Unsere Heftklammern-Abteilung ist im Fitneßstudio und versucht, sich für kommende Kraftakte zu stärken, sprich: Soll nicht wieder vorkommen!



## Gewichtige Frage, die zweite

Wie alle, die mit Computern Umgang pflegen (mich eingeschlossen), scheint die Power Play-Redaktion das Nachdenken und Lesen zu verabscheuen. Es wird lieber experimentiert. Da Christians Frage (Power Play 02/96, S. 128), ob denn Disketten schwerer würden, wenn man sie beschreibt, sicherlich nicht so albern wie Eure Antwort gemeint war, sei hier nun eine wissenschaftlichere Erklärung nachgereicht:

Da beim Schreiben von Daten auf eine Diskette diese in einen geordneten magnetischen Zustand gebracht wird, wird sie im physikalischen Sinne kühler. "Kühler" aber bedeutet weniger Energie und das heißt, daß bei Berücksichtigung von Einsteins Relativitätstheorie, nach der Masse gleich Energie ist ( $E=mc^2$ ), die beschriebene Diskette – man höre und staune – LEICHTER wird!

ARNE VATER, NIEDENSTEIN

Ich muß mich mal zu Wort melden, zu dem Leserbrief "Gewichtige Frage" in der Ausgabe 2/96.

Ihr werdet lachen, aber die Frage, ob Disketten beim Beschreiben schwerer werden, ist gar nicht so abwegig, wie sie auf den ersten Blick erscheint: Die magnetische Schicht auf der Diskette ist beim Kauf völlig ungeordnet (vorausgesetzt, man kauft unformatierte Disketten). Durch das erste Formatieren werden die magnetischen Partikel geordnet. Dazu ist laut Entropie-Gesetz Energie notwendig, die quasi "in der Ordnung" gespeichert wird. Energie wiederum ist laut  $E=mc^2$  gleichzusetzen mit Masse: die Diskette müßte schwerer werden. Das sollte jetzt kein Witz sein, die ganze Sache wurde vor ein paar Monaten mal in der *Wissen.ger* (oder *Ccc.ger*, weiß ich nicht mehr so genau) im FidoNet diskutiert. Es kam zwar zu keinem konkreten Ergebnis, aber zumindest vom Standpunkt der theoretischen Physik aus betrachtet könnte es sein, daß die Diskette tatsächlich SCHWERER wird.

HORST LASCHINSKY, EMAIL

Obwohl die Frage des Gewichtes von Disketten nicht unbedingt einer der Schwerpunkte der Power Play ist, haben wir zu diesem Thema erstaunlich viele Zuschriften bekommen, deswegen sollen stellvertretend für alle anderen diese beiden stehen. – auch die restlichen Briefe teilen sich bei grundsätzlich ähnlicher Argumentation in zwei fast gleich

große Lager. Immerhin war es für mich recht überraschend, welche Bedeutung diese Frage zu haben scheint. Dennoch glaube ich nicht, das die Leserbriefseiten unserer Power Play das richtige Podium sind, Einsteins Relativitätstheorie, die allgemeine Quantenphysik oder andere physikalische Grundsatzprobleme neu zu diskutieren. So denke ich, daß wir das Thema damit beenden können. Falls jemand dem Problem aber trotzdem weiter nachgehen möchte oder gar revolutionierende Erkenntnisse gewinnt – laßt es uns wissen.

## Man spricht nicht nur deutsch!

Seit die Softwareproduzenten dazu übergehen, für den deutschen Markt nur noch vollständig übersetzte Versionen ihrer Programme anzubieten, gibt es ein Problem: Man bekommt keine englisch-/französischsprachigen Spiele mehr! Für die Kiddies mag das egal sein, aber ich bin keineswegs der einzige, der Programme in der Originalsprache irgendwelchen Übersetzungen vorzieht. Zum einen lassen sich manche Gags kaum übersetzen, zum anderen kommt man eher an irgendwelche Bugfixes und drittens verkümmern die Fremdsprachenkenntnisse nicht so schnell. Ein weiterer Punkt ist (nur für mich?) die Unart, inhaltliche Veränderungen an den Programmen vorzunehmen. Es kommt schließlich auch niemand auf die Idee, in Filmen und Romanen sämtliche Gewaltszenen mit Androiden neu zu filmen o.ä.! Aus den genannten Gründen suche ich die Adressen von in- und ausländischen Bezugsquellen, welche die Originale auch nach Erscheinen einer deutschen Fassung noch anbieten.

KARSTEN KEESE, LAUENAU

Die Redaktion der Power Play stimmt Dir voll und ganz zu: Auch wir spielen fast alles lieber im Original. Allerdings haben wir auch für die Spieleproduzenten Verständnis, denn die können indizierte Software praktisch nicht mehr verkaufen – und irgendwie müssen die Mitarbeiter der betroffenen Firmen ja auch Ihre Frühstücksbrötchen bezahlen.

Um trotzdem an Originalsoftware zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn Du Zugang zu einem weltweiten Online-Dienst (z.B. CompuServe) hast und außerdem glücklicher Besitzer einer Kreditkarte bist, kannst Du Dir die aktuellen Spiele bei einem der zahlreich im System vertretenen amerikanischen Versandhäuser bestellen. Meist hast

Du die Spiele schon 4-5 Tage nach Bestellung. Kosten: Auch wenn Du privat Spiele nach Deutschland importierst, mußt Du Zoll bezahlen – so um die 50 Mark pro Bestellung. Vor allem wegen der momentan günstigen Wechselkurse sind die Spiele selbst aber meist ca. 20-40 Mark billiger. Insgesamt kommst Du also etwas teurer weg als bei Deinem Softwarehändler um die Ecke.

Wenn Du weder Zugang zu einem weltweiten Online-Dienst noch eine Kreditkarte hast und auch niemanden kennen solltest, der Dir mit beidem weiterhelfen kann, wird es etwas schwieriger. Vermutlich einzige Möglichkeit: Schau Dir doch die verschiedenen Anzeigen in der Power Play etwas genauer an. Normalerweise annouciert mindestens ein Versandhändler, der auch amerikanische Originalsoftware anbietet: Ruf einfach mal an und frage nach.

## Bild vom Endgegner

Als Abonnent der Power Play habe ich nur eine kleine Bitte: Bitte, bitte, zeigt in Euren Tests doch nicht immer Bilder vom Endgegner. Ich wurde schon mehrere Male enttäuscht, z.B. sah ich die Endgegnerin von *Crusader: No Remorse*, Bilder von *Aliens* aus *The Dig* oder Bilder aus Endsequenzen von *Warcraft 2*. Ich kann mir vorstellen, daß ihr mächtig stolz seid, solch schwere Spiele durchgespielt zu haben, aber laßt mir doch auch die Freude.

EIKE BENN, EMAIL

Ich muß gestehen: Dein Brief hat mich etwas überrascht. Du hast recht, wir zeigen öfter Bilder aus den Endsequenzen der Spiele, und nach Deiner Erklärung kann ich auch sehr gut nachvollziehen, daß Dich das stört.

Warum zeigen wir auch Bilder aus den Endsequenzen? Zum einen, weil wir (gerade bei wichtigen Spielen mit vielen Bildern) Screenshots vom ganzen Spiel zeigen wollen. Nicht nur den Anfang, sondern nach Möglichkeit vom ganzen Spiel. Die Bilder sehen sich sonst zu ähnlich.

Außerdem finde ich es persönlich immer wieder interessant, nach einiger Zeit erneut in den alten Heften zu blättern: Dann wecken gerade die Bilder aus den Endsequenzen schöne Erinnerungen an gute, alte Zockerzeiten.

Wie denken denn andere darüber? Findet Ihr auch, daß wir zum Beispiel aus dem letzten Drittel keine Bilder mehr zeigen sollen? Oder wollt Ihr auch den Endgegner sehen?

## Online-Sonderheft

Zufällig habe ich am Zeitungstand Euer Sonderheft "Online - Die Welt am Draht" entdeckt und gekauft. Jetzt, nachdem ich es ausgelesen habe, muß ich Euch zu Eurem Entschluß, das Thema aufzugreifen, gratulieren.

Das Heft ist kompetent und informativ aufgemacht und gibt dem interessierten Leser einen guten Einblick in die Online-Szene. Ich kann das bestätigen, weil ich vorher auch keine Ahnung von Mailboxen und ähnlichen Dingen hatte und mir nach der Lektüre des Heftes nun wenigstens ungefähr vorstellen kann, worum es bei der ganzen "Internet"- und "CompuServe"-Sache überhaupt geht.

Nicht so toll fand ich, daß "CompuServe" äußerst ausführlich, "Internet" und "Btx" dagegen nur recht knapp behandelt wurden. Dafür hat mir ausgesprochen gut gefallen, daß Ihr auch über den Tellerrand blickt und nicht nur über die Technik berichtet, sondern auch "Zwischenmenschliches" und die Kosten nicht vergeßt.

HARALD HAMPEL, PEARRKIRCHEN.

### Der Online-Leserbrief

Ab sofort könnt Ihr uns auch per E-Mail Leserbriefe schicken! Dazu schreiben CompuServe-Teilnehmer an die Adresse

**75162.405**

Die Mitglieder anderer Online-Dienste, zum Beispiel dem Internet, BTX/Datex-J beziehungsweise T-Online, schicken Ihre Post an

**75162.405@Compuserve.Com**

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt werden! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt doch bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort

**Leserbrief.**

Alle anderen Online-Aktivitäten funktionieren natürlich weiterhin so, wie Ihr es unter Power-Play-Online nachlesen könnt.

Erstmal natürlich vielen Dank für die Blumen! Der unverhältnismäßig lange CompuServe-Artikel ist uns auch schon aufgefallen: Du hast Recht, Internet und BTX (bzw. T-Online) kommen im Vergleich tatsächlich etwas zu kurz weg. Das war anders geplant, nur hat den Verfasser des betreffenden Artikels sowohl die Begeisterung als auch die Arbeitswut gepackt – was selten genug vorkommt, also haben wir den Artikel in seiner vollen Schönheit abgedruckt. Wir schließen uns aber Deiner Meinung an, daß CompuServe nicht wichtiger ist als das Internet oder T-Online. In kommenden Ausgaben der Power Play werden wir uns auf den Online-Seiten noch ausführlich den Themen Internet, T-Online, AOL usw. im Zusammenhang mit Computerspielen widmen, so daß langfristig keiner der wichtigen Datendienste zu kurz kommen sollte.

## Grafikkarte in den Wertungskasten?

Eine Anmerkung zu den Wertungskästen: Die Angabe über die erforderliche Mindestleistung der CPU sollte durch einen Querverweis auf die Grafikkarte ergänzt werden. Darauf gekommen bin ich durch eigene Erfahrung: Mein Händler empfahl mir einen Grafikkartenwechsel. Meine alte Trident flog raus, eine Cheetah mit einem Cirrus Logic-Chipsatz und VESA-Onboard für läppische 149 Mark wurde eingebaut.

Ihr könnt mir glauben – ich erkannte meinen Rechner nicht wieder! Falcon oder Nighthawk, auch Harpoon oder Tornado machten einen solchen Satz nach vorne!

MARK MUNDSCHEK, GROSSHANSDORF

Auch wir haben bereits diskutiert, ob zusätzlich zu den anderen Angaben auch der Grafikkartentyp im Wertungskasten angegeben werden soll. Wir haben uns dagegen entschieden, weil sich unterschiedliche Grafikkarten weniger stark auf die Gesamtleistung des Rechners auswirken, als meist angenommen: Ab einer gewissen Preisklasse macht sich ein Wechsel kaum noch bemerkbar. Eine Trident-Karte ist da die große Ausnahme, die ist als große Systembremse wirklich berühmt und berüchtigt – wer beim booten noch einen Trident-Vermerk sieht, sollte sich mit dem Austausch beeilen. Anders sieht es mit ISA- und LocalBus/PCI-Karten aus: Zwischen beiden System herrschen große Unterschiede, aber wer einen Pentium-PC hat, wird dort fast immer auch die passende Karte finden.

## Du vs. Sie

Eines frage ich mich doch: Wieso duzt Ihr Eure Leser eigentlich? Viele der anderen Zeitschriften haben schon vor längerer Zeit auf das Sie umgestellt (oder gleich damit angefangen). Auch wenn es für mich als Leser an den Aussagen der Spieltests nichts ändert, wirkt das auf mich zumindest oberflächlich doch etwas seriöser. Gerade jetzt, da der gesamte Computer-Entertainmentmarkt langsam aber sicher den Kinderschuhen entwächst und so allmählich erwachsen wird, ergibt das doch eine etwas ernsthaftere Note. Mir ist das Thema in den Sinn gekommen, als mir erst kürzlich aufgefallen ist, daß in vielen Spiele-Bedienungsanleitungen fast immer "Sie" steht, wo die Firmen früher immer "Du" (oder eben gar nichts bzw. ein neutraleres "man") geschrieben haben.

STEFAN HOLSTEN, STUTTGART

Deine Feststellung, daß der Computer-Entertainmentmarkt langsam aber sicher etwas erwachsener wird (aber bitte nicht zu erwachsen – oft heißt das auch langweilig), stimmt natürlich. Nichtsdestotrotz haben wir uns entschlossen, beim altbewährten "Du" bleiben. Zum einen ist das "Du" in der Power Play fast schon eine kleine Tradition, zum anderen gehört es in der Branche und der Szene allgemein seit jeher zum "guten Ton". Das liegt sowohl daran, daß man es vorwiegend mit jüngeren Leuten zu tun hat, als auch am starken amerikanischen Einfluß: Wenn "you" irgendwie übersetzt werden muß, was ja öfter vorkommt (ich denke jetzt zum Beispiel mal an unsere Interviews), paßt ein persönliches "Du" fast immer besser als das förmlichere "Sie", was aber bitte nicht mit fehlendem Respekt verwechselt werden sollte. Es gibt unserer Meinung nach keinen Grund, die Leser anders zu behandeln und damit letztlich auszuschließen.

Auch in den meisten Computer-Datendiensten (von AOL bis T-Online) gibt es in neu aufgemachten Nachrichtenbereichen immer wieder heftigst geführte Diskussion um "Du" oder "Sie", und letztlich bleibt es auch dort fast immer – bis auf wenige Ausnahmen – bei dem vertrauteren "Du". Und das, obwohl sich an diesen Auseinandersetzungen um die richtige Anrede neben jungen Computerfreies meist auch etwas ältere Jahrgänge beteiligen.

Übrigens: Mit der Briefeinleitung „...warum duzt Ihr Eure Leser eigentlich?“ ist „Ihnen“ das Duzen recht leichtgefallen – weiter so!

# Theo macht Ärger.

# Gerhard macht sich Luft.

# Und Sie machen Gewinn.

# Geld-Zeitung. Jetzt am Kiosk.

NEU FÜR  
**2,80**  
MARK

FAKTEN: IMMOBILIENPREISE: 50 STÄDTE IM TEST, SEITE 23 • KASSENSTURZ: SO LOHNT SICH GELDANLEGEN, SEITE 20

## GELD ZEITUNG



NEU  
ab dem 1. April  
2,80 DM

**Waigel prüft Seite 2**  
Geld fehlt: Bundesfinanzminister Theo Waigel muß '95 und '96 auf rund 53-Mrd. Mark verschließen. Die Steuern fließen spärlicher als erwartet. Jetzt droht ein neues Loch.

**Lauda antwortet Seite 29**  
So sparen die Reichen: Sparen bedeutet, weniger Geld auszugeben als auszusparen. Das klingt einfach. Reiche wissen nicht, daß über den Staat einer nützlichen Seite.

**Schröder schreibt Seite 30**  
Kritik ohne Puffer: Was in Bonn in Sachen Finanzpolitik schief läuft, die Kolumne in der GELD-ZEITUNG deckt dies jeden Monat auf. Den Anfang macht Gerhard Schröder.

**Autokauf: Das können Sie sparen**

### Fonds-Vergleich: Fünf Jahre im Test

Die besten Fonds für ärmliche Aktien hielten in fünf Jahren mehr als 70 Prozent Plus.

Investmentfonds-Manager können nicht bezah. Doch einige gelang es, im Fünfjahres-Vergleich den Deutschen Aktienindex (DAX) eindeutig hinter sich zu lassen. Sie machten ihre Anleger dank zu klaren Gewinnen. Der Wertanstieg von 50 gesteuerten Aktienfonds schafften sieben die 20-Prozent-Marke nicht. Anleger, die ihr Geld riskierten, haben mit ihnen Nerven gezogen. *Wehe dazu, Seite 28*  
Außerdem - Das große Rennen: Welche Investmentfonds das Zeug haben, 1995 zu den Siegern ihrer Klasse zu gehören. Die GELD-Zeitung hat nachgerechnet. Die Ergebnisse kurz vor Schluss der Anleger-Saison 1995 - auf Seite 17

### INHALT

#### In Kürze:

Direkt-Zinsen..... S. 22  
Die Sparzinsen von Direktbanken bei täglicher Verfügbarkeit (min. 5000 Mark)

Januar-Aktien..... S. 20  
Im Januar legen Aktien oft eine Verschönerung vor. Ein kleiner Monat um einzusteigen, mahnen Statistiker Experten. Die GELD-Zeitung zeigt, was hinter den Studien steht.  
Richtig versichern:..... S. 24  
Wichtiges Risiko: Lebensversicherungen für Frauen und Männer Was Geld wert ist:..... S. 16  
Die besten Spar- und Kreditangebote auf einen Blick  
Risiken im Test:..... S. 14  
Wie Anleger mit Optionen scheitern Geld verdienen.  
Tiefe Ölpreise:..... S. 4  
Lohnt sich Ölkaufen jetzt, oder ist warten schlauer?  
Anleihen im Vergleich:..... S. 26  
Sicher anlegen und die Renditen optimieren

## Autokauf im Winter: Wie Sie die Preise drücken können

Preisiges Angebot aber nicht nach wie weggeschlendert laufendes Geschäft. Mit der richtigen Strategie sparen Sie beim Autokauf schnell einige tausend Mark.

Handelt beim Autokauf gehört dazu. Was dem Käufer beim Geld spart, bringt den Handel auf die Palme. Es geht zu wie ein orientalischer Basar. Klingt Bernhard Rinning vom Zentralverband Deutscher Kraftfahrzeuggewerbe (ZDK). Jedes Käufer hat zehn Prozent heraus, wenn er sich nicht dümm anstellt, so Jürgen Derzietzel. Seine AFA-Praxistexten leben davon, für Kunden die jeweils günstigste Offerte zu finden und weiterzugeben. Geld sparen laßt sich zum Beispiel mit Auslaufmodellen. Die neuen Typen sind gefragt, die alten (ebenfalls) gehen mit hohen Rabatten weg. Einen Mercedes E 220 offerieren Händ-

ler des schwäbischen Herstellers in zwischen für 45.000 statt 54.000 Mark - das sind gut 16 Prozent Nachlaß. Mit Sondermodellen kann es ebenfalls erst Eingemachte gehen. Die Hersteller bieten sie meist bei Fahrzeugtypen an, deren Verkauf nicht richtig läuft an. Der Verkauf nicht richtig laufen will. Re-Importeure und EU-Neuzugewinnern immense Chancen. Doch Vorsicht bei den Details - Es gibt schwarze Schale\*, warnt ein Insider. Lesen Sie dazu den Artikel ab Seite 8.

reiter verliehen. Das muß nicht sein. Die Palette der im Verfügung stehenden Anlageprodukte ist breit. Doch leider ist es auch schwierig zu durchschauen. 597 Milliarden Mark des Geldvermögens oder Deutscher stecken in fernverzinslichen Wertpapieren. Die Favoriten sind Bundesanleihen. Allerdings. In den Jahren 1974 bis 1995 war mit ihnen - nach Abzug von Steuern und Inflation - nur eine mager Rendite von durchschnittlich 0,8 Prozent pro Jahr möglich. Allein im

## Kassensturz: So lohnt sich Geld anlegen

Ein Geschäft, bei dem man nichts als Geld verdient, ist kein Geschäft. Schon wahr, natürlich lohnt es sich trotzdem, die schnell erarbeiteten Spargroschen möglichst gewinnbringend anzulegen.

Immer wenn in Deutschland ein neues Sparbuch angelegt wird, ist die Freude bei den Bankern groß. Sie zählen zur beschiedene Zinsen und können das Geld mit geringem Aufwand auf eigene Rechnung weitau-

rentabler verliehen. Das muß nicht sein. Die Palette der im Verfügung stehenden Anlageprodukte ist breit. Doch leider ist es auch schwierig zu durchschauen. 597 Milliarden Mark des Geldvermögens oder Deutscher stecken in fernverzinslichen Wertpapieren. Die Favoriten sind Bundesanleihen. Allerdings. In den Jahren 1974 bis 1995 war mit ihnen - nach Abzug von Steuern und Inflation - nur eine mager Rendite von durchschnittlich 0,8 Prozent pro Jahr möglich. Allein im

Jahr 1995 waren es hingegen 6,7 Prozent - eine gewaltige Anstiege. Timing und Wissen sind also wichtig. Doch auch ohne Insiderkenntnisse läßt sich die langfristige Rendite des Ersparens deutlich steigern. Wie das geht, lesen Sie ab Seite 18

### Steuern sparen: 1996 Geld zurück

Die GELD-Zeitung zeigt Tricks und Kniffe, die auch Steuerbezieher manchmal vergessen.

Sparpläneverleiher können sich teure Beratung und Abschreibungsmodelle leisten. Doch auch ohne sie läßt sich die Steuerlast deutlich drücken. Knapp eine Milliarde Mark - soviel schenken die deutschen Arbeitnehmer jedes Jahr den Finanzämtern. Und das ist kein drittel, weil sie die ihnen zustehenden Steuervergünstigungen in Werbungskosten, Vorsorgeaufwendungen und einkommensteuerelevanten Belastungen nicht so in Anspruch nehmen, wie sie es eigentlich können. Das ist verschwendetes Geld. Wie teuer ist, liest Hebebrech, was zählt - ab Seite 14.

### Last-Minute Seite 6

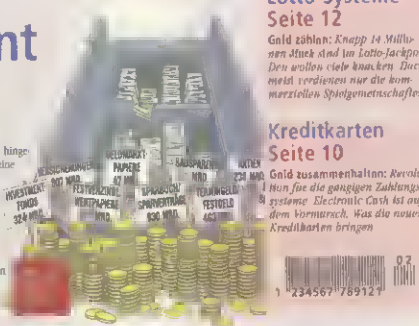
Geld sparen: Vor wem, worauf es ankommt, spart eine Menge Geld bei Last-Minute-Reisen. Die günstigsten Schnäppchen unter mehr als 2000 Airlines-Angeboten.

### Lotto-Systeme Seite 12

Geld zähnen: Knapp 14 Millionen sind im Lotto-Jackpot. Den wollen viele knacken. Doch meist verdienen nur die kommerziellen Spielgemeinschaften.

### Kreditkarten Seite 10

Geld zusammenhalten: Revolution für die gängigen Zahlungssysteme: Electronic Cash ist auf dem Vormarsch. Was die neuen Kreditkarten bringen.



Wir ärgern uns beinahe jeden Tag über Banken, Versicherungen und den schonungslosen Zugriff des Staates in unsere Taschen. Jedesmal geht es um Geld. Um Ihr Geld.

Damit Sie mehr aus Ihrem Geld machen können, gibt es jetzt die GELD-ZEITUNG. Hier finden Sie jeden Monat, was wichtig ist: Wie Sie clever sparen können und wie Sie Ihr Geld so anlegen, daß die Gewinne nicht von den Gebühren aufgefressen werden. Testen Sie jetzt die GELD-ZEITUNG. 2,80 Mark, die gut angelegt sind.

Oder sparen und gleich abonnieren: Ja, ich will die GELD-ZEITUNG abonnieren. Ich zahle pro Jahr DM 30,- inkl. MwSt./Versand (Ersparnis gegenüber Einzelkauf 12 Prozent). Ich erhalte die GELD-ZEITUNG jeden Monat bequem ins Haus geliefert. Das Abonnement gilt für ein weiteres Jahr, wenn nicht zwei Monate vor Ablauf gekündigt wurde.

Datum, 1. Unterschrift  
Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei GELD-ZEITUNG, Leserservice, Hauptstr. 42a, 37412 Herzberg schriftl. widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch die 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift  
 Bitte schicken Sie mir eine Rechnung  
 Ich zahle bequem und bargeldlos durch Bankbuchung.

ggf. Firma

Vorname, Name

Straße, Postfach

PLZ/Ort

Kontonummer

Geldinstitut

Bankleitzahl 1301

Coupon einfach ausschneiden und einsenden an: GELD-ZEITUNG, Leserservice, Hauptstr. 42a, D-37412 Herzberg



**Daggerfall**

Der zweite Akt der "The Elder Scrolls"-Saga verspricht eines der umfangreichsten Rollenspiele aller Zeiten zu werden. Ob der Spielspaß ähnlich groß ist, steht in Ausgabe 4/96.

**Dungeon Keeper**

Steigt mit Bullfrog in den Keller und verteidigt ihn gegen allzu forsche Avatare. Noch nie hat es mehr Spaß gemacht, böse zu sein!

**Descent 2**

Interplays Höhlenflug geht in die zweite Runde. Was Euch außer SVGA sonst noch in den Minenschächten erwartet, lest Ihr in einem ausführlichen Test.

**Aktivboxen**

Für vollen Spielgenuß sind hochwertige Schallwandler ebenso wichtig wie eine gute Soundkarte. Unser großer Vergleichstest trennt die Spreu vom Weizen.



**IMPRESSUM**

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hul), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)  
**Redaktion:** Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Michael Galuschke (mg), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlachner (ste)  
**CD-Redaktion:** Knut Gollert (kn)  
**Producer:** Manfred Neumayer (mn)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Thomas Kittel  
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Online-Service:** Michele Vondung  
**Redaktionsassistent:** Catharine Brieden  
**Telefon-Hotline:** Schari Egbali, Maximilian Leyder  
 Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
 Tel.: 089/6883036  
**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046  
**Layout:** Katja Millas, Conny Pfanzner  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Bullfrog  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Anzeigenmarketing:** Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenverwaltung und Dispo:** Anja Böhl (233)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996  
**So erreichen Sie die Anzeigeneileitung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352)  
 Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)  
**Auslandrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London  
 Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602  
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo  
 Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Telwan:** Acer TWP Co., Taipei  
 Tel.: 00862-713-6359, Fax: 00862-715-1950  
**Holland:** Insight Media, Laren  
 Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul  
 Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd.  
 Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Japan:** Accot Corp., Tokio  
 Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244  
**Österreich:** DSB Aboservice GmbH  
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG  
 Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131  
**Preise:** Power Play ohne CD:  
 Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:  
 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:  
 588,- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr  
**Preise:** Power Play mit CD:  
 Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:  
 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:  
 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr  
 Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten  
**Vertrieb Handel:** Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
 Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0  
**Ercheinungsweise:** monatlich  
**PZD Kennziffer B 10542E**  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH  
 Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Manuskripte** werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.  
**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwandete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler  
**Verstend:** Carl Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeltig  
**Verlagschrift:** MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

1996

erschient am **13. März**

Die Reihenfolge der Artikel kann sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.  
 Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.  
 © 1996 MegneMedia Verlag Aktiengesellschaft





1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe nicht gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe \_\_\_\_\_ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

Hier geht's um die Wurst!

Schnappen  
sie sich  
eine tolle  
Prämie!

Die Ritter  
Lester Lu  
vom Feuert  
solo um die

GHNER  
Ausbildung für 100 Mark



## CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocetioe. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch legisches Kombiniere und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die über Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen der Weisheit verwehren. Am Ende Ihrer ebe- teuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocetioe eine Ausnahmever- scheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landscapes und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht. Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik- Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

**NAVIGO**  
MULTIMEDIA

Franfurter Ring 213  
80807 München  
Fax 089/324 66 204  
T-Online: NAVIGO#  
Internet: www.navigo.de

Bitte  
mit 80 Pf.  
frankieren

Antwortkarte

**Power Play**  
**Redaktion**  
**MagnaMedia Verlag**  
**Postfach 1304**  
**D-85531 Haar bei München**

Bitte  
mit 80 Pf.  
frankieren

Antwortkarte

**Power Play**  
**Abonnement-Service**  
**D-74168 Neckarsulm**

## POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:

Name/Vorname: \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort: \_\_\_\_\_

## POWER PLAY PRÄMIENKARTE

Ich will die angebotene Prämie für meine Power Play Empfehlung:

- Spiel „TFX. EF 2000“ (Festabo 1 Jahr)  XL Action Control (Festabo 1 Jahr)
- CD-Drehstuhl (Festabo 1 Jahr)  PLL-Microanlage (Festabo 2 Jahre)
- Thrustmaster Pro Flight Control System (Festabo 2 Jahre)

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Datum/ Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich möchte Power Play mindestens ein Jahr (PLL-Microanlage und Thrustmaster Pro Flight Control System: 2 Jahre) abonnieren. Danach kann ich jederzeit kündigen.

- Power Play mit CD zum Jahrespreis von DM 138,- für 12 Ausgaben.
- Power Play ohne CD zum Jahrespreis von DM 70,80 für 12 Ausgaben.
- Dieses Angebot gilt nur für Deutschland

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Datum/ Unterschrift \_\_\_\_\_

Gewünschte Zahlungsmethode (bitte ankreuzen)  Bequem durch Bankrott  gegen Rechnung

BLZ \_\_\_\_\_

Kontonummer \_\_\_\_\_

GW/PLZ \_\_\_\_\_

Vertragsangelegenheiten/Widersprüche: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beilage schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Seite:

## Descent 2

Interplays Höhlenflug geht in die zweite Runde. Was Euch außer SVGA sonst noch in den Minenschächten erwartet, lest Ihr in einem ausführlichen Test. **Aktivboxen**

Für vollen Spielgenuss sind hochwertige Schallwandler ebenso wichtig wie eine gute Soundkarte. Unser großer Vergleichstest trennt die Spreu vom Weizen.



ersch...eint am **13. März**

Die R... sich vor, T...men aus Aktualitätsgründen zu ändern.

**Österreich:** DDB Hubschrauber GmbH, Aranbergstr. 33, A-5020 Selzberg, Tel: 0662/643886

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

**Preis:** Power Play ohne CD: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588,- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr

**Preis:** Power Play mit CD: Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

**Vertrieb Handel:** Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**PZD Kennziffer B 10542E**

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)

**Technik:** Sycorn Druckvorstufe GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

**Manuskripte** werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY zutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

**Verlagelieferant:** Wolfrem Höfler

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

**Verlagsanschrift:** MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



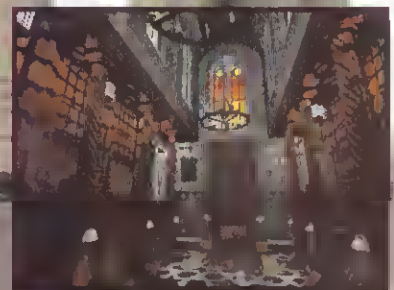
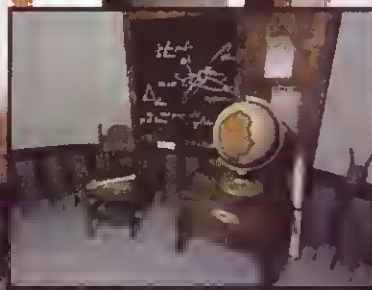
# EVOCAATION

## Zwischen Traum und Wirklichkeit

Ausgezeichnet



mit dem  
EMMA Award  
1995



### CD-ROM für Mac + PC

Bitte fördern Sie schriftlich unsere Deme CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocatien. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logische Kombinieren und intuitive Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer ebn-teuerlichen Reise entscheiden Sie denn

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocatien eine Ausnahmerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 30-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navige Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navige direkt erhältlich.

**NAVIGO**  
MULTIMEDIA

Frenbfurter Ring 213  
80907 München  
Fax 089/324 66 204  
T-Online: NAVIGO#  
Internet: www.navige.de

# RIPPER

HOLLYWOOD LEGENDE IN DER HAUPTROLLE

**CHRISTOPHER WALKEN**

BURGESS MEREDITH TAHNEE WELCH



ERHÄLTlich AUF PC CD-ROM

CREATED BY  
**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.  
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41D61 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 1897D2 Fax. +49 (0) 2161 189722